
DVD
4.7GB大容量
精彩满载
一手掌握实打实的掌机软硬件报告！
带你彻底体验掌上娱乐的奇妙世界！
vol.112
掌机迷
POCKET GAMER
封面游戏
恶魔城
特别策划
假如我是游戏制作人
来自玩家中的呼声
彻底攻略研究
卡片召唤师 DS
超时空要塞 ACE F
勇者别嚣张 2
恶魔城 被夺走的刻印
大光盘精彩大满载
众多游戏新作影像 /PSP&NDS 近期游戏收录 / 恶魔城 被夺走的刻印特典原声集 / 勇者斗恶龙 5 原声音乐集

Contents

[目录]

掌机迷
总112期

封面 恶魔城 被夺的刻印



POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看

本期弄了不少东西，为了丰富专区内容，狩人营地扩充到了10页，说不定以后也这样了。最近玩了恶魔城，和一狼首次合作攻略，我做了全BOSS无伤的心得。顺便，本期PGBAR也很精彩，大家一定要捧场啊。



SPECIAL 特别策划

●编辑部精心策划各种热门专题

NEWS 新闻中心

●了解业界动态游戏评论的最佳窗口!

FIRST LOOK 新作报道

●介绍两大主机最新作品详细速报!

REVIEWS 热作冲击波

●当期游戏最详细的试玩报告!

GAME GUIDES 攻略战队

●最新最完善的游戏攻略一应俱全!

WARE HOUSE 软硬兵团

●最权威的软件硬件详细评测!

COLUMNS 游戏单间

●在这里一定能找到最适合你的专区!

PG BAR PG吧

●拉近编辑和读者之间距离的纽带!

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

一狼推荐给你看

本期一狼和翔武联手献上的恶魔城完全攻略集合了我们大量的心血,希望能令读者大人们满意。此外,一狼和八房再次联手合作特别策划,也是本期的亮点。

菜团推荐给你看

虽然说是回归,但是也只能算是短暂回归吧。本期PSP热点半月观给大家介绍了PSP3000的一些情况。此外,为大家献上了勇者别嚣张or2的攻略,大家别见笑。



猴子推荐给你看

这期继续当客串,碌碌无为中,最近一直在做一件大事,如果你问我是什么事情,那请你看PGBAR吧。最近确实是挺忙的,但是我一直希望再次复出啊。

八房推荐给你看

本期的特稿将由我和一狼来负责,他捧我喷(笑)。此外MAF的补充研究也如约而至了。为了延续白金热潮,本期老栏目口袋CLUB复活,大家都来一起参与吧。



□主持/露琪 □美编/伟哥



2008年度3月期 第二四半期决算发表 任天堂形势大好，SCE再见曙光

近期，任天堂和索尼都发表了2008年3月期，第2四半期的决算报告。其中任天堂在此期间的销售额高达8368亿7900万日元，约为去年同期的132.5%。营业额2521亿8300，约为去年同期的181.3%。利润总额为237亿600万日元，约为去年同期的127.5%。纯利润为1448亿2800万日元，约为去年同期的143.7%。在业绩上相比去年全面上涨了很多。



→NDS的成功是有目共睹的，但是这一代掌机还能撑几年也是一个问题了。

NDS在今年当期全世界共销售1373万台，目前全球累计销量达到8433万台。此外，DS游戏《口袋妖怪白金》在发售3天内就突破了100万，欧美发售的《口袋妖怪不可思议迷宫 时之探险队/暗之探险队》的销量也很不错。今年当期NDS软件方面百万作品的数量有所增长，全球软件销量8502万套，累计销量4亿5463万套。

此外，随着WII在欧美进一步地普及，当期在全球的销量为1010万台，至此WII累计销量以达到3455万台。WII的《马里奥赛车WII》和《WII FIT》大受好评，也获得了不错的销量成绩。今年当期，WII的软件销量达到了8141万套，相比去年同期增长了两倍多，累计销量也达到了2985万套。

相比任天堂，日本SONY在今年整体利润都有所下滑。其中整体的销售额和营业额为2兆723亿日元，比去年同期减少约0.5%。利润总额为110亿日元，比去年同期减少约90%。

不过今年游戏部门（SCE）销售额约2685亿日元，比去年同期增加了10.3%，营业损失降到了395亿日元和572亿日元。增长的原因是因为PS3主机硬件成本得到了调整，再有就是PS3软件销售额的增加，以及PSP主机销量也有所增长。硬件方面PSP和PS3销量都所有增长，PS2欠佳，从整体看还是增收趋势。但在游戏方面，虽然PSP和PSP的销量有所提升，但PS2的减损过大，从整体看是减收趋势。

在当期的主机销量方面，PS3销售量243万台，相比去年同期增加了112万台。PSP销售量318万台，相比去年同期增加了60万台。PS2销量250万台，相比去年同期减少78万台。当期软件销量方面，PS3游戏销售2110万套，比去年同期增加了1070万套。PSP游戏销售1180万套，比去年同期减少80万套。PS2游戏销售2310万到，比去年同期减少了11490万套。

此外，根据FAMI通的统计，在10月16日推出的PSP-300在上市当周4天内累计销量达14万台。在日本PSP全系列的累计销量已经突破1000万台。



↑PSP3000首发并没有受到“扫描线”的冲击，但是在这之后，销量还会保持一段时间吗？



SCE取消PSP3000套装，并传被秘密召回 玩家呼吁的硬件问题是否得到了重视？

虽然PSP3000已经发售，而且目前有了不错的销量，但是PSP3000存在的扫描线问题仍在被全球的玩家关注。虽然SCE在之前的态度是：减少残影后，扫描线属于正常的现象，硬件上不存在设计问题。但是最近在全球大型购物网站AMAZON上却留下了一点值得人们关注的线索。

在AMAZON上已经有很多客户订购了PSP3000主机，但是最近这些客户却陆续收到了电子邮件，内容如下。



来自Amazon的问候：

我们很抱歉告知您我们将无法按照您先前的预订，向您提供给以下商品。

“PSP 3000 4G记忆棒娱乐限定版套装”。

虽然我们非常希望能把这个商品寄送给您，但是目前从我们手中的任何一个渠道都无发及时为您提供该类商品。我们知道这是一个令人失望的消息，我们为给您带来的不便感到遗憾和抱歉。

以上就是来自AMAZON的邮件内容了。从这个邮件上可以看出AMAZON是处于缺货的状态，但是从目前全球的游戏店面销售情况来看，并没有反应出缺货的原因，作为这么大的购物网站也不应该出现这种问题。当然，这还不足以证明召回的预兆。另外一点，部分玩家发现在SONY欧洲的官网上，之前提到新版PSP3000的资讯都被秘密删除了。在PSP硬件介绍部分使用的图片也不是PSP3000了。这一点结合上AMAZON的“缺货”来看，实在让人感觉有些问题。不过还有一点，即便是召回了4G套装，这么多机器液晶屏的问题大概也不是说解决就能解决的。何况官方之前声明过扫描线问题无法解决，如果真是为了扫描线问题召回不就等于给了自己一记耳光么？

不过，玩家们可不管这些，目前扫描线存在的问题是事实。而且也有一部分人因为这个问题放弃了购买PSP3000的计划。从欧美地区PSP3000没有想象中的那么热就可以看出来了，所以，SONY要是真想解决这个问题不应该是在下面做一些小动作，而是应该给玩家一个明确的态度。

此外，在不久前SONY正式宣布，取消了美版PSP3000 4G娱乐套装的发售计划，但是由于美国玩家对《拉奇特与克拉克》的套装反响热烈，这个套装按原计划如期发售。



用你手中的NDS来观看星空吧 NDS首款星空观测软件推出

AstroArts将于今年推出NDS观星用的软件《星空导航》，这款软件中详细收录星空中各种星座的解说信息，并通过内置6轴感应器来提供星空的同步显示功能。

这款软件由专门致力于天文软件制作的AstroArts开发。软件卡带中内置了6轴感应器，可以通过这种方式来进行定位，让NDS画面上显示的星空能和实际的天空同步。使用时只要将NDS举起朝向观察的方位，画面上就能同步显示出该方位的星空以及相关解说，不需要手动查询。

另外，这款软件将对应不同时间地点观看星空，此外还可以得知日月升降时间、月盈亏、天体百科、推荐天体介绍等很多咨询。喜欢天文的玩家可以考虑入手。



制品 goods Dsi主机尚未推出，周边厂商先行 KIDS FACTORY推出Dsi专用贴膜



著名周边厂商KIDS FACTORY在11月1日发售Dsi专用贴膜。这次贴膜是和主机同一天发售，这也是方便玩家们在购机的同时就能购买贴膜。由于Dsi的屏幕比DSL大了17%，所以以前的贴膜也不能通用了，KIDS FACTORY根据新的尺寸进行了重新设计。

这次贴膜用的是透明度较高的PET素材，上屏幕用的是AR加工工艺,可以抑制光的反射，使主机在强光下也能清晰的看到画面。下屏幕为了方便出比操作，在贴膜的硬度和触感上进行了强化，绝对不会有容易划上或者触摸不好的感觉。

这款贴膜的价格700日元。对于这次Dsi主机的发售，相信还有很多周边厂商在生产着各式各样的周边产品。



每天通过步数来测定你的生活节奏 其实你只要有一个NDS就够了

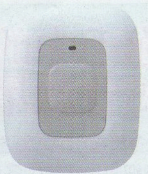


你了解你平时的生活节奏吗？如果不了解，请走路吧。很多人一定都听着纳闷，这种鉴定方法别说做了，就是听起来都觉得很奇怪。不过将有一种通过走路就能测定你生活节奏的东西诞生。这就是任天堂将于11月推出的一款游戏，《用步行了解生活节奏DS》,使用这款软件,可以测试你的生活节奏来。

官方称这款软件是一个健康的生活软件,只要随身佩戴包装中的“生活节奏计”，就可以记录每天的步行情况,并且借此分析个人的生活节奏。“生活节奏计”最短能以1分钟间隔来记录玩家每天的不行情况,然后通过无限联机的方式传送到卡带中,并借此掌握每天的生活节奏,包括起床、上班、上学等日常作息。以周或月为单位进行分析给予玩家各种生活上的建议。

每套游戏最多可以登录4组生活节奏计，可记录4人份的生活节奏资料。提供与Mii 同等的玩家分身角色编辑功能，也可以把Wii 上的Mii 分身传送到游戏中使用。除了记录自己或家人的数据外，还可以使用附属的挂钩配戴在项圈上，一并记录心爱宠物的数据。

这款《用步行了解生活节奏DS》预定11月1日推出，定价5800日元，包装中将同捆附属 2 组生活节奏计（黑白色），选购用的生活节奏计（绿）每组定价1800日元。


一句话新闻

●台湾SCE在10月30日宣布，将于明年1月在PSP上推出《勇者别嚣张or2》的繁体中文版。

●知名汽车厂商 NISSAN 与EA联手，在《极品飞车》最新作的宣传影片与游戏图片中，首度曝光 2009 年新款车辆 NISSAN 370Z，让车迷与游戏迷可以一睹为快。

●SEC宣布，PSP 新网络联机服务“adhoc party for PlayStation Portable”的封测服务，因开发进度因素，将由原定的 10 月 30 日延至 11 月上旬实施。

●台湾SCE宣布，将于 12 月同步推出PSP动作游戏《乐克乐克 2》的中英文合版。

交友 云南 段俊松 编辑部里谁的视力最低谁就最努力吧！（达人其实是瞎子！）
男，14岁，云南省昆明市西江区，650118

SONY发售PSP3000之后，扫描线问题得到广大玩家们的关注。大家都说一个新型号主机推出之后，质量会下降，这个观点真的成立吗？



新型机是否等于质量下降？

我觉得推出新型机要面临两个最大的问题就是，用料和价格。而这两方面正好是冲突的，材料好的话就要提高成本，要降低成本的话就要节省用料，正是因为这两点，我们最关注的问题就出现了。

首先拿NDS和NDSL对比说，NDS给人最深的印象，一个是厚重，另外一个就是外型不算美观。NDS虽然难看，但结实程度却是公认的，机身用料都不错。而到了NDSL，虽然外形美观了，但是感觉不太结实，特别是断轴这点，在NDS上是没有这种现象的。PSP系列也是一样，1000型外面有一层塑料壳，比较结实。但到了PSP2000的时候呢，塑料壳没有了，机器的整体重量和结实程度都下降了。

这次DSi增加了两个摄像头，价格方面只比原来增加了一点，质量问题更加让人担心了，特别是在那么薄的机器里加这么多东西，还有那个断轴问题……

新型机大致分为两种：一种是同一种机器的不同型号的改版，另外一种是上一代机器的升级产品。目前的PSP和NDS的新型机基本上都属于前一种，针对主机的功能进行了部分改进，但是总体上进行的变更并不能使主机在本质上达到换代的效果。而新型机的推出往往伴随着机器成本的压缩，所以有人质疑机器质量的下降也是很正常的。

就以PSP系列机器来说，2000和3000的设计总体是有进步意义的，但是机器的背部外壳从磨砂变成钢琴漆面，使机器背面尤其是金属圈部分变得更容易划伤，成为许多玩家的心病。而NDS到NDSL的过渡造成的“断轴”问题更成为许多玩家诟病的靶子，这些事实使得很多玩家觉得新型机的质量下降色不可避免的，这也是没有办法的事情。



最近PSP3000面世，屏幕问题立刻成了广大玩家的众矢之的。一时间种种观点（比如奸商用货说、舆论偏向说等）层出不穷，直到索尼出来解释，争执才算是告一段落。许多人认为PSP是一代不如一代，颇为担心。其实，我觉得这方面倒是没那么严重。PS2从10000型到90000型，大家还不是玩得不亦悦乎。虽然每次硬件规格都有一些改变，不过总体来说，功能既没多，也没少。故障率通常来说也算不上高。有些玩家总觉得“成本降低了，固件档次变了，价格也没跟着调整”，所以得出了“新型机向来不比旧型机”的观点，实在是杞人忧天。不信你问问买首发GBA的人，看看他们对屏幕亮度有何看法。话说DSi也快要出了，功能似乎有了比较明显的改变，希望到时候硬件设计缺陷能够得到解决。

一狼本来还没有过多的考虑过这个问题，翔武提出这个论点之后，经过一番思考，果然觉得这是一种非常普遍的现象。从老版的厚DS到DSL，从PSP1000再到PSP2000，主机在质量上肯定都有所缩水。家用机上也是如此，从PS2 3万系列到5万和7万，更早的就是PS和PSone，主机的进化是肯定的，但是主机的每次进化就注定机器或多或少要缩水一些，这也是业界现在公认的事实。然而，在机器适当缩水的同时，机器的设计方面肯定更加人性化，比如DSL比DS而言轻便了许多，PSP2000比1000屏幕亮度提高了很多，纵然质量上有所下降，不过机器的制造成本和实用性都得到了进一步提升。所以新机型的出现对玩家来说也未尝不是一件好事，只要在质量上不算差的太离谱，实用性对玩家来说才是更重要的。





为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

第10回 这次的话题 本期正逢两个新主机为热点。3000型超低价上市，玩家反应冷淡，破解及扫描线问题导致观望者居多，2000型行情逆天，翻新机横行，记忆棒行情小幅度下调，DSi未出DSL已死。

南昌地区市场动态

PSP3000终于是上市了，与此同时令人想起了徐志摩的《再别康桥》，轻轻的就来了，谁也没惊动，说白了也惊动不了谁。3000的出货价甚至前期预订时还要低，店头报价真是便宜的要死，和当年2000上市初有得一拼。实际上出价再低也没能惊动卖店，截止到发稿日市面上也没两家有屯现货的。谁都知道这个价位是超低的，有发展潜力的，但就是不出手，我想这和近期行业大萧条不无关系，坦白说就连俊叔也在观望中。玩家方面，网上到是有一些咨询的，几乎是统一口径:破了吗?没破?哦，之后就没下文了。至于店头更是无人问津，前两天我个老同学来购机，他本来是冲着2000来的（非玩家）。与3000一比较，想买又怕不能破解，回头再看2000又觉得是淘汰产品。好嘛，最后什么都没买，走人了，把俊叔郁闷的，早知道不跟他提什么3000了。

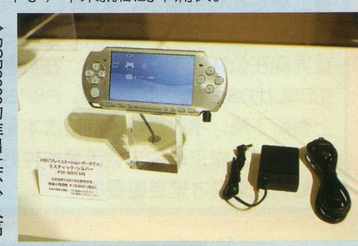


当然了，这桩买卖没做成还有一个关键的原因，就是2000居然还在涨价，以前最实惠的黑色款也开始不便宜了，据说还有上扬的趋势。理由很简单，3000没破解，猴子称霸王，加上可以破解的2000已经越来越少了，物以稀为贵。说来说去感觉就是一个意思，不让卖店活命了。俊叔为此还即兴了副对联，上联:3000低价上市未破无人问津，下联:2000高价逆市有意趁火打劫，横批:都不买。随着全新机身价渐涨，现在市面上都是以翻新机为主了，所谓的美版官方2000翻新机和当年的1000一样。官翻机除了包装是破损的以外，单从主机外观上是很难分辨的。其实这种货的进价也不比全新机便宜多少，一般店头报价和全新机比较接近，唯一的办法就是拒绝美版机，无论真假一概不买。

广州地区市场动态

截止到发稿日水货商方面称，国内市场2000型主机严重缺货，香港方面也已接近断货。出货价直线上升，除了深蓝色依然是老价格以外，各颜色款均有不同程度的涨价。近来深广的商家群内也是无一不抱怨生意难做，基本上都是被货压死的，除了PSP主机有涨有跌以外，其他东西都是只贬不升的。烧录卡和记忆棒就是个例子，老款还没卖完就来了新款，有些东西还在运输途中就已经掉价了。还有些中高档的货明知道进了也没人要，还是得做个摆设，仅仅是为了证明自己是紧跟潮流的实力店。而且现在的顾客都比较挑剔，爽快的玩家已经越来越少了。

当然了，批发就一定好做吗，其实家家有本难念的经，万一遇到海关问题或者仓库被查炒，那可是几十万上百万的损失。深广的玩家应该知道那些兼做批发的店是非常谨慎的，你要货必须等上十几分钟，出了乱子可不是开玩笑的。说到查抄，福州方面消息称日前工商部门对辖区卖店进行了一次突击检查，包括DS烧录卡及Wii光盘等任天堂相关产品均遭到查封，SONY相关产品则得以幸免。其实类似的事情在深广地区是家常便饭了，一点都不奇怪，只不过开始逐渐辐射到全国其他城市了，也证明现在的行业生存空间是越来越小了，今天是福州明天就可能是南昌。这里说句不开玩笑的话，如果抄到南昌，搞毛了俊叔第一个关门不干了，本来就做的不痛快。

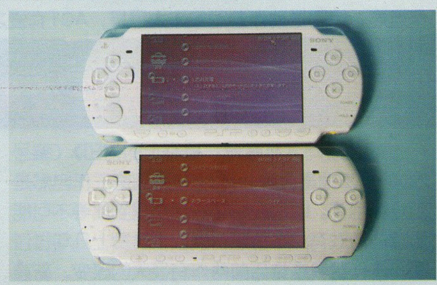


→PSP3000的推出让不少人高兴了一把，但是目前流传的横纹实在让人担忧。

上海地区市场动态

目前市面上的2000型主机行情极为混乱，很难说出一个标准的价位来。可能每家店的报价都有一些出入，这给采编造成了一定的难度，现阶段只能是提醒大家多看看多比比了。当然了，例行的参考报价还是会有的，2000总的来说在上期的基础上略有上调。其中黑色主机近期有大幅度涨价的迹象，与彩色系的差价已经越来越小了。所有的颜色款平均下来大概1500左右的样子，偏高是肯定的了，不过随着货源日渐紧张涨价也不奇怪，如果要问俊叔的意见就是不买。3000型主机刚上市，因为没有破解的关系，即便是在上海也卖不了什么好价钱，1300元的报价算是非常平了，当然这是黑色基本款，白色和银色就要稍微贵一点，如果是日版机还要再贵100元。

另外在此提醒大家，3000的电池与2000是通用的，小心一上来就被调了包，留神低价陷阱。记忆棒方面日前又有下调，特别是主流的8G超高速棒比较上期降价10元，4G棒也有小幅度的调整。DS方面，新贵主机再有一周就要发售了，现有的iDSL简直就是死水一潭。至于烧录卡方面本来就是渣了，价格也没什么好动的，而且现在还不知道能否延用到DSi上，自求多福吧，搞不好就是集体毁灭。TF卡到是跟进到最新报价了，2G50元算是相对合理的。



北京地区市场动态

即便是京城市场也难免官翻机横行啊，店头报价恁一个乱字了得。各颜色款平均一下大概是1450元左右，而且款型也没有以前那么齐全，2000的货源已经开始吃紧了。3000型主机同样也是低价上市，1300元的报价比较普遍，当然这是最便宜的黑色港版机，其他的版本和颜色可以参照上海部分，在这就不重复了。记忆棒方面，8G超高速棒跌破了200元大关，现在仅需要190元就能拿下，4G是110元，16G棒比较上期降价30元。市场需求量极少，店头一般不敢屯货，如果直接降到400元的话或许能打动玩家。iDSL主机及烧录卡行情没有任何的变化，不过TF卡方面到是有小幅度的降价，其中2G从70元下调至60元，1G现在是30元，相对前几期来说已经是平价了。

最后提一下网上热炒的关于“扫描门”话题，这也是除了破解之外制约3000销售的最大因素。就实物来说，首先俊叔觉得外观上没有明显的变化，乍一眼还以为是2000呢。屏幕也完全没感觉到SONY所标榜的效果，包括亮度色彩等等真的有加强吗？没看出来啊。而被抄的沸沸扬扬的扫描线也没发现！？总之初步感觉和2000相比除了麦克风以外没区别，鉴定结果：2000众可以打消换机念头了，而原本就打算购买3000的玩家也请放心，破解是迟早的事，所谓的扫描线也完全不伤大雅。

各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关	◆广州地区PSP相关	◆上海地区PSP相关	◆北京地区PSP相关
PSP3000:1300	PSP3000:1300	PSP3000:1300	PSP3000:1300
PSP2000:1450	PSP2000:1400	PSP2000:1500	PSP2000:1450
PSP2000(白):1480	PSP2000(白):1450	PSP2000(白色):1550	PSP2000(白色):1550
PSP2000(粉红):1550	PSP2000(粉红):1500	PSP2000(粉红):1600	PSP2000(粉色):1580
PSP2000(深蓝):1400	PSP2000(深蓝):1350	PSP2000(深蓝):1450	PSP2000(深蓝):1400
4G组棒:100	4G组棒:100	4G组棒:100	4G组棒:110
8G组棒:190	8G组棒:180	8G组棒:190	8G组棒:190
16G组棒:490	16G组棒:480	16G组棒:510	16G组棒:520
◆南昌地区NDS相关	◆广州地区NDS相关	◆上海地区NDS相关	◆北京地区NDS相关
iDSL:999	iDSL:1050	iDSL:1100	iDSL:1050
R4:95	R4:100	R4:110	R4:100
AK2:100	AK2:95	AK2:100	AK2:100
DSTT:100	DSTT:90	DSTT:100	TT:95
TF1G:35 TF2G:50	TF1G:35 TF2G:50	TF1G:35 TF2G:50	TF1G:30 TF2G:60

电玩避雷针

好吃的大家吃,有毒的麻倒我。我不入地狱,谁入?本期的游戏简直是多的爆,别说是每个游戏都玩一遍了,光下载都好几个晚上。

开篇语

日前因为版面关系扫雷栏目被迫停载一期，本期俊叔正式复工为大家排雷。最近两大掌机佳作连连，特别是动作游戏集体大爆发，ACT有爱之士笑了。

扫雷全攻略之NDS篇

毫无疑问《恶魔城：被夺走的封印》(编号2803)是本期最大牌，作为DS系列第三作自然是万众瞩目了。哪怕在扫雷栏目中提到此等不可能为雷的游戏有点不合适，俊叔也要赞上几句过过瘾。本作给我感觉与前两作有很大的改变，新意十足。首先是人设回归到系列颠峰时代的画风，赞。就连开场动画的风格也有革新，再赞。连刺手感超爽快，还赞。历史性的涉及城外地图，超赞。超高品质的背景音乐，绝赞。算了,到此为止,再赞下去就是赞到赞比亚也赞不完(主编语：这老东西疯了)。

《命运迷阵DS》(编号2668)是典型的美式地下城RPG,开场动画制作的还挺炫,不过地图部分就显得太小气了。一丁点大的人物完全没有气势可言,连进房间都要触控感觉画蛇添足,而且仅仅是图片对话的形式。地下城冒险部分采用十字键与触摸笔配合的方式进行,转身时不太方便,敌方角色也是超笨重的转身,感觉怪怪的,画面到还凑合。总的来说本作有偷懒嫌疑,操作和爽快度都有所欠缺,对于品位颇高的玩家来说难免被雷到。

热血主题歌令俊叔仿佛又回到了小时候，我想80年左右的人对龙珠是很有爱的吧，这款以前几卷为故事背景的《龙珠DS》(编号2675)非常出色。虽说布尔玛的六边形车轮非常搞笑(开起来也是一颠一颠的)，但本作的3D过场画面已经算是DS上乘水准了，明亮干净，俊叔很满意。游戏画面采用细腻的2D风格，操作类似于萨尔达传说的全程触控方式。画面超赞、操作不错、龙珠有爱，有不玩的理由吗?有吗?没有，有吗?没有(无限循环ing)。

与吉他英雄不同的是《摇滚革命》(编号2782)不单是吉他部分，整个乐队的成员包括吉他手、贝司手、鼓手、主唱都可以由玩家扮演。通常兼顾到多个类型就难免轮为样样有但无一精的情况，本作就是个典型的例子。吉他和贝司部分除了上拨下拨就没什么花样了，俊叔有自学过吉他，莫非这就是所谓的摇滚吗?鼓的部分无法找到明确的节奏感，主唱就更不知所谓了，而且无论哪个部分都有一个致命伤，操作和音乐压根就没关联，敢情这是音乐游戏吗?雷死人不偿命啊。

《古惑狼：邪恶意志》(编号2760)是传统的2D横版动作游戏，对俊叔这般历练的老鸟来说是有爱的。背景画面是纯2D，色彩明亮干净算蛮不错的，伪3D的人物也还行，关键是也离着远，看不出明显的纰漏来，操作方面也比较流畅的。当然了，该系列的玩点不在与敌人战斗，玩转所有地图收集全部道具才是王道，总的来说本作还算OK，可以一试。



↑《古惑狼》的画面还算可以，而且玩法也简单,适合很多玩家。

与使命召唤等名作相比《无名战士：木马的咆哮》(编号2738)是小字辈，坦白说俊叔从来没听过，不过上手一试发现还是有些亮点的。至少画面在同类游戏中是非常出色的了，但ROM容量却很小，算是意外的惊喜吧。十字键配合触摸笔的操作方式中规中矩，瞄准起来有点费劲。战术也颇有讲究，简单说就是近战必死，一旦被射中的话就是无限连击到死，稍微有点不爽。

作为两大主流足球系列,FIFA在国内的人气

度始终无法与胜利十一人相比，俊叔也不例外的是实况饭。不过站在客观的角度来评价，这次的《FIFA世界足球2009》(编号2731)还是可圈可点的。画面在DS上可以说是上乘了，球员动作令人意外的丰富，除了键位设定有点不适应以外，操作算流畅OK的了。感觉难度不低，想进个球得费不小的劲，就连裁判的黑哨居然也真实还原了。另外，玩久了可能会引起玩家对DS十字键的抱怨哦。

刺猬居然也开始耍RPG了，是跟水管工学坏的吧，呵呵。《索尼克编年史：黑暗兄弟》(编号2699)一改传统以全新姿态示人，给到俊叔不小的惊喜。最值得绝赞的就是画面了，实在是太养眼了，不愧是SEGA的招牌名作。本作虽然是RPG但也保留了一些索尼克式的动作要素，而且战斗部分融入了类似应援团的操作方式。总的来说难度不高，轻松通关是没有问题的。

《GABUGABU星球》(编号2711)这个名字起的挺有趣，整个就是吃东西时的象声词呀。本作也确实是一款以吃为主题的游戏，玩法和块魂有点类似。控制一个外星怪物尽可能多的与敌人争夺并吃掉版图内的食物，游戏画面是卡通到有点低龄的那种。总的来说蛮中庸的，谈不上很好玩，但也算不得雷人，俊叔觉得比较适合女性玩家。

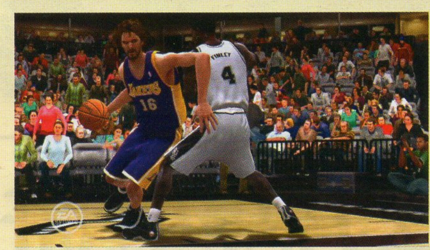
对快打旋风有爱的老玩家注意了，日前有一款名为《野兽刑警》(编号2676)的横版过关游戏值得一试。游戏在包装方面下足了工夫，开场及过场动画堪比RPG了都。虽然看上去是3D人物，但实际上就是标准的2D玩法，而且给人感觉形似快打旋风。当然了，相比之下本作的操作要生硬的多，甚至有迎面击倒敌人，对方却往前翻滚的搞笑物理错误。

扫雷全攻略之PSP篇

近期MMV可谓是佳作不断啊，以前俊叔只觉得该厂的恋爱游戏做的好，没想到动作游戏也象模象样，意外的惊喜。大打擦边球(邪恶)的《一骑当千》想必大家都不陌生吧，其实也可以把本作理解为横版的真无双。场景和人物都是纯正的2D风格绘制，以令人眼花缭乱的连击技和声光特效为卖点。实在是太爽快了，虽说内涵是没多少，但也不知不觉谋杀了俊叔不少时间呢。角色赞+手感赞，人非圣贤，哪有不玩之理。

《侍道携带版》算是超级冷饭了吧，俊叔都不太记得PS2版是猴年马月发售的了。因为原版的画面就很粗糙，移植到PSP上自然是不能奢望什么的，通篇都是灰灰暗暗的效果。对画面要求很高的玩家还是免玩算了，别说俊叔有雷不告诉你。当然了，本作的亮点还是很明显的，自由度超高，剧情路线和结局都很丰富。在游戏中你就是浪人，几乎可以做一切你想做的事，英雄救美或者助纣为虐，甚至是不分好坏见人就杀。只要是不爽，就可以砍，是不是很象GTA呢，呵呵。

一年一度的NBA终于发售了，《NBA LIVE09》毕竟是EA的大牌系列，整体品质自然是不用说了。画面绝对OK，特别是场馆地板的反光效果做的非常出色。相对来说篮球游戏俊叔的爱不大，就说几点个人肤浅的感受吧。球员跑步的姿势总觉得怪怪的，看着姚明居然会令人联想到耸着肩膀的范志毅，解说员貌似是被辞退了(不知是不是ISO问题)，无论是上篮还是大力扣篮都无法撼动篮筐(石头做的？)，这也叫LIVE吗？太假了点。



↑在枪车球流行的今天，《NBA》掌机版也深受玩家喜爱。

避雷针

DS雷区探明

《命运迷阵DS》(编号2668)——理由：粗糙到一定境界了。

《摇滚革命》(编号2782)——理由：简直是玷污了摇滚这两个字。

PSP雷区探明

《NBA LIVE09》——理由：莫非俊叔玩的不是正式版？

《侍道携带版》——理由：画面过于灰暗。

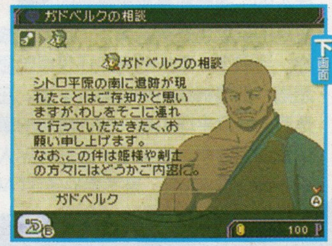
特别报道

《幻想水浒传十二宫》情报陆续更新中！

KONAMI最有代表性的系列作之一《幻想水浒传》的最新作《十二宫》即将于今年登陆DS平台。上次的PG新作预告中已经为大家介绍了一些相关情报，包括那震撼的片头——108名正义的我方全灭！这次更将为大家奉上更加精彩的内容，原来游戏中存在一本“书”，108宿命之星的觉醒都是因为这本“书”的存在，包括主人公在内的108人与中国的古代小说《水浒传》中的人数相吻合，那么这本“书”会不会也与《水浒》有关呢？在本次的制作人访谈中，还会有惊人的爆料哦。

任务相关续报

在《幻想水浒传 十二宫》中，可以从不同的伙伴手中接受任务，当然，上次已经为大家介绍了一些任务相关的情报，玩家可以通过无线通信功能来接受任务，不过这里将为大家介绍不使用通信功能的常规任务流程的解说。当接受任务后，会出现新的宿星人物在游戏故事中，随之出现的还有各种新情节。当然，如果能把这些分支全部打穿的话，那么一定能够得到相当的赞扬。





幻想水滸伝
GENSO SUIKODEN TIERKREIS
ティアクライス

在寒冷的冬天为我们送来一丝暖意
《幻想水浒传》系列的最新作
《幻想水浒传十二宫》今冬闪亮登场
在DS上享受新篇章带来的乐趣吧

NDS

幻想水浒传 十二宫

RPG ●KONAMI ●2008年冬 ●1人/价格未定 ●容量未定

波澜壮阔的庞大剧情！



→在游戏中，与伙伴最初进行冒险时会遇到一些能够展开的先期任务，在任务的介绍选项中能够看到详细的任务内容，玩家可以根据任务的提示进行下一步的移动。当然，开始的任务都是比较简单的，而且报酬也不高，不过随着剧情的展开会慢慢追加。



←游戏的初期，莫娜是能够接手任务的关键人物之一。

精彩的故事由此展开！

初期任务的展开！

兰布尔丹布鲁族简称为兰布尔族，一旦与此族的女子莫娜结为伙伴就可以直接进入世界的大舞台，得到各种各样的任务，玩家可以从中选择喜欢的分支任务，与伙伴一起异世界冒险。

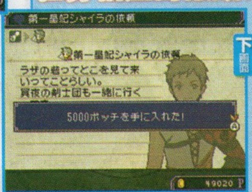
在完成任务的时候，会有各种各样的剧情展开，既有新伙伴出现，同时也会得到很珍贵的道具，当然，剧情越深入，能够结成的伙伴也就越多。与新伙伴一起协力向更困难的任务发起挑战吧。



进一步展开剧情

↑剧中的人物关系错综复杂，相互影响。

任务相应的报酬！



完美的将接手的任务达成的话，就可以得到相应的报酬作为奖励，不过并不是大成之后就可以获得金钱这么简单，必须向中间人莫娜汇报并获得相应的评价。

新作速报

在制作人访谈中为您答疑解惑 小牟田修

——在《幻想水浒传》系列中，本作处于什么样的位置呢?

◆**小牟田** 《幻想水浒传》最大魅力就是由108个人编织在一起的庞大故事,从以往的系列角度上来看,108个人会是一个多么大的剧情啊。从这每一个人的故事中我们可以进一步了解这个游戏中的虚拟世界。因为这个游戏中的世界是与以往的系列所不一样的,全新的世界,也就是一部全新的《幻想水浒传》。新的世界、新的角色编织起来的这部RPG游戏一定会让玩家们更尽兴吧。

——在上次的情报中曾经披露过108星全灭的情报，这到底是怎么一回事呢?

◆**小牟田** 实际上，在游戏制作伊始其它的步骤还没有决定的时候，就已经确定了这个108人全灭的情节，因为这是基于《幻想水浒传》新篇章制作的考虑，本次游戏故事的中心是"未来"，玩家可以自由的选择各种各样的未来，那次的全灭到底是怎么回事？会走向什么样的未来？直到发售日当天，玩家都可以尽情描绘关于未来的各种想象，请大家用自己的眼睛亲自来鉴赏这个不可预知的未来吧。

——能不能详细解答一下本作中的新要素和系列所特有的继承要素呢?

◆**小牟田** 《水浒传》描写的是以"梁山泊"为据点的108英雄好汉替天行道的故事,在本作中,集合了大量伙伴的这个大本营也会游戏中闪亮登场。不过这次出现的大本营会令玩家相当的吃惊,在战斗的攻防战中,敌我双方可以乱入,使战斗变得相当激烈,由于不断有人加入,战斗的规模也会持续增加,直至上升到战役的程度,一定会令玩家相当的满意。如果得到了非常要好的伙伴的话,也可以通过协力攻击来使战斗变得更加有趣。呼唤自己的伙伴一起进行超必杀攻击以及组成小队进行战术布阵等等,都是本作才有的新要素。

书与宿命星的关系

在最初的冒险中，为了击败怪物主人公来到了一个遗迹，主人公在遗迹中找到了一本书，但是这本书全部都是空白，是一本什么都没有的无字天书。但是这本书却是整个游戏中最重要的道具之一，被命运所牵引的宿命之星凭着其坚强的意志，只要碰触到这本书就会在头脑中回忆起某个时代的冲击影像，并掌握不可思议的力量。也就是说，在游戏最初的时候，与这本书接触就是让宿命之星觉醒的必经之路。



阿斯阿多

隶属于加纳姆帝国第二魔道兵团的将官，正义感十足，讲道理重义气的少年。并且拥有强有力的魔法攻击技。由铃村健一担任配音。



←大家在左图中看到的就是埋藏在遗迹中的神秘“无字天书”。

→在主角接触到这本书的一霎那，会崩发出红色的印记，同时玩家操纵的主角还将会获得强大的力量，得到增强后，战斗将无往不利。

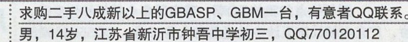
巴斯罗夫

通过“同道协会”得以加入我方阵营的利基得福克族的勇者，集直率之心和武者气质于一身的武人，据说与主人公曾经数次交手。

罗贝鲁特

轰动世界的“冥夜骑士团”的年轻剑士，虽然拥有着检定的意志，但是想法十分肤浅，常常做出愚蠢的举动。视主角为宿敌，经常挑起事端。

接触这神圣之书
命运发生大逆转
人生从此改变！



交友 江苏 杨瑞
求购二手八成新以上的GBASP、GBM一台，有意者QQ联系。
男，14岁，江苏省新沂市钟吾中学初三，QQ770120112



被命运引导的108人在圣书的感召下聚集

被宿命所引导的伙伴们同心协力创造美好的未来



尤拉

在旅行中与主角相遇的女剑士，有武术艺人之称，出身于北方，对礼法有着相当的研究。在战斗中经常使用二刀流，对双刀的使用颇有心得。

→本作中协力是最重要的要素之一，会发生很多与同伴互动的剧情。

108宿星的真正含义

包括主人公在内的108个人每一个都拥有着鲜明的个性，凡是接触到这部“书”的宿星都会一个个被这个逐步展开的故事穿引在一起，108个人的友情、信赖、倾慕，当然还有背叛都会穿插在这个庞大的故事中间，随着战斗伙伴的增加，故事中各种人员的复杂程度也会慢慢增加，让这个故事变得更加深厚。108人的相互关系也正是这部游戏值得注目的要素之一。如果能将每个人的内涵摸透，也会很有乐趣。

新作速报

↑上图中的这个家伙是在执行任务中遇到的伙伴，据说是由某国专门派遣，为调查“同道协会”与其对抗势力的关系而来。



米娜

隶属于某国的特种兵集团的一员，文采还是武略方面都拥有着丰富的才能，不过性格上却颇为任性，相当难缠的家伙。



STORY

王国里流传着一个关于“被机械支配的梦之岛”的古老传说，据说那里沉睡着一个取之不尽用之不竭的动力源“大发条”。有一天，一艘船停靠在了一个无名小岛上，这个岛一定就是传说中的梦之岛“阿梅基亚”。玩过开始向小岛派遣调查团，不过发现的却是怪物，于是，大批佣兵被派往这里…

可以通过通信来协力冒险，与伙伴一起协力战胜困难的ARPG游戏登陆DS平台。享受多人合作挑战带来的非凡乐趣。

Destiny Links
デスティニーリンクス

命运连锁

NDS ARPG ●NBGI ●2008年冬 ●1—4人/价格未定●容量未定

小镇的少年

小镇的孩子王，每天通过乞讨来度日，因对自己的行为产生疑问而加入了调查团。

见习的炼金术士

作为王国的一名炼金术士，在师父的邀请下加入，对未知的一切拥有着强烈的好奇心。

命运的锁链

冒险的舞台是被众多迷雾所包围的“阿梅基亚群岛”，玩家可以从调查团或者岛民中接受任务，从而在岛上进行探索。可以从众多拥有不同职业的人物中进行选择，选定喜欢的人物后再进行调查冒险。使用无线通信功能的话，可以最多使用3人进行登陆，在游戏中可以呼唤登陆的佣兵在冒险中帮助自己。可以使用的人物角色从动作敏捷的小孩到美丽可爱的眼镜娘，可谓是应有尽有，不仅有强力的战士，而且还有强大的魔法师。



流浪的吟游诗人

从通过文字来传播故事的时代残存下来的吟游诗人，为了调查新故事和主角而加入。

勤奋的工匠技人

15岁成为工匠技人，经过5年的磨练使修行近乎圆满，为了赚钱与恋人结婚而加入。



↑主人公可以使用各种各样的武器，从单手武器到乐器，玩家可以尽情尝试。

接受救援邀请发动佣兵技能

强力震撼的佣兵攻击

通过DS的无线功能，玩家可以最多在游戏中登录3人，玩家注册的人物将作为调查团的一员在港口待机。在冒险中只要支付一定的报酬，就可以出动佣兵团进行支援作战。呼出的佣兵团将对游戏中的物体进行强力的全方位攻击，威力大小视玩家自身的属性而定，与伙伴的能力也有一定的影响。



←在船到港后可以在船内购买物品。

强力攻击 佣兵无敌



→每个角色的技能都不同，可根据情况变化使用。

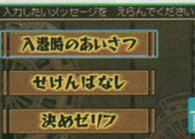
主角也可当佣兵 既有型来又赚钱

→主角自身也可以作为佣兵登场，在下次的通信中可接受救援邀请，并得到酬劳。



将角色个性尽显

←可以为自己使用的角色设计个性台词。



众人共同展开冒险

新作速报

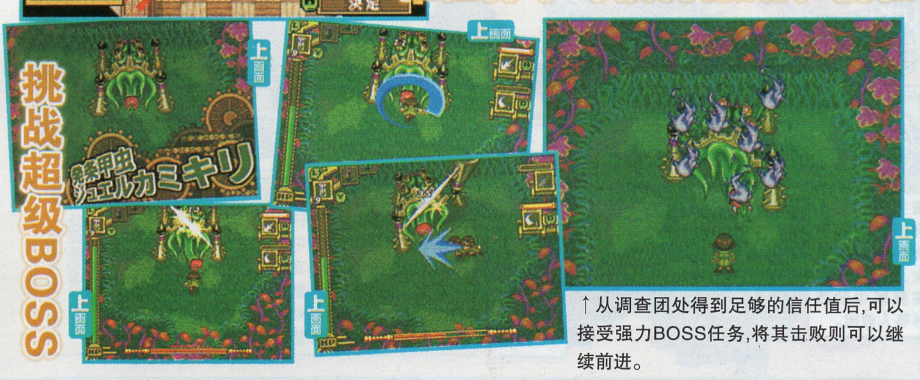
将众人的命运连在一起！



↑可以从调查团团长或者岛上的居民手中接受各种任务，完成任务后，各人的信赖值也会逐渐增加。

在任务中可获得报酬和信任

挑战超级BOSS



↑从调查团处得到足够的信任值后，可以接受强力BOSS任务，将其击败则可以继续前进。

不思議のダンジョン®
風来のシレンDS2 砂漠の魔城

GBC版《不可思议的迷宫 风来的西林 沙漠的魔城》在追加了很多新要素之后，马上就要在DS上登陆了，每次进入迷宫时，迷宫的形状都会发生变化，用自己的智慧和勇气来挑战吧。

责编/蔬菜汁
美编/伟哥

NDS
风来的西林 沙漠的魔城
RPG ●CHUNSOFT●2008年11月13日 ●人数未定/5040日元●容量未定

→进入险峻的迷宫中后，会随机出现很多手杖、卷轴和壶等道具。

风来西林携手库巴 向沙漠魔城发起挑战

西林 库巴

经过了无数冒险挑战的风来人西林和会说人语的库巴在本作中,作为搭档再次闪亮登场。并成为本作的核心人物。

阿特卡公 领主

领主的女儿，同时也是拥有特殊能力的巫女,将被意外困在魔城中的西林等人救出。

伊尔巴镇的领主大人，曾经是一个倍受小镇居民信任的领主，但是某天忽然发生了巨变。

↑在沙漠中，会得到小镇伊尔巴居民们的帮助。



↓在寻找财宝的时候，气氛会瞬间变得十分诡异。

继承了GBC版的部分要素

在冒险的旅途上默默前行的西林和库巴，在浩瀚的沙漠中迷失了方向，最后由于体力不支而倒在了地上，最后被带入了魔城中被囚禁了起来，但是，在阿特卡公主的帮助下，众人得以脱困。



←据说迷宫的最深处是第99层。


交友 新疆 王伟 大家好，我是一个爱好游戏的人，我很喜欢认识新朋友，希望能和大家一起玩游戏。
男，18岁，新疆省乌鲁木齐市杭州东路518号，QQ331770380

初学者也可以很快进入状态

本作是一部能够让初学者很快进入状态的西林系列作，即使是以前不熟悉西林系列的玩家，也可以通过训练所和特训迷宫来锻炼自己，提升经验值并获得道具。这样就可以以最强的状态进入迷宫。另外，本作中还加入了很多新的必杀奥义。

扎甘

领主的贴身侍卫，曾经是一个很阳光的勇士，但是最近似乎不知不觉被某种诡异的气氛所笼罩。

在特训迷宫进行挑战

→↓在迷宫中进行冒险挑战以后，如果能安全返回地面的话，有一定几率可以保留手中的道具。





道具与经验值 轻松一石二鸟

在训练所进行特训





↑→地面上会随时出现很多鼹鼠，将其击倒的话就可以得到经验值。

尽情施展风来之奥义



←将怪物包围的话，会有机会出现很多非常有意思的道具。



龙

被称为“让眼睛崩溃的龙”的神秘美女，与西林很早以前就是非常要好的朋友，察知魔城的异常后，秘密潜入。

通信机能大幅度提升 轻松与伙伴进行连动

通过DS的通信机能以及密码，可以与伙伴进行交流，从而交换特训迷宫和相关道具，并且还能利用在Wii版《风来的西林3》中，救助风来的西林而获得的救助点数来得到很多各种各样的道具。而且在本作中还会享受到很多意想不到的追加迷宫哦。

与《风来3》进行连动

↓可以充分利用Wii版《风来的西林3》中的救助点数。





↑根据兑换点数的不同，玩家可以获得相当珍贵的道具也不一定哦，好好的努力加油吧。

与伙伴交换特训迷宫



←交换的话就可以享受伙伴们玩过的有趣迷宫了。

和伙伴们交换道具



↑通过通信和密码可以得到很多珍贵的道具，如果仓库的道具没有的话，赶快补充吧。

新作速报

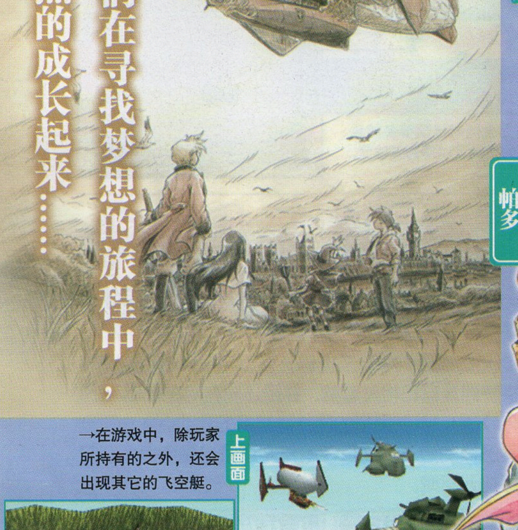
ノスタルジオの風 天空、大地、

□文责／零羽
□美编／和生活死磕

诺斯塔鲁吉欧思乡之风

NDS PRG ●TECMO●2008年11月6日 ●1人/5800日元●容量未定

诺斯塔鲁吉欧思乡之风是一款以19世纪末期为背景舞台的原创PRG游戏。主人公将在广阔的世界中与少年少女的同伴们一起展开冒险，游戏中吸收了各大知名游戏的经典要素，像灵活多变的角色育成系统以及飞空艇等特殊交通工具的引入都是本作的一大特点。



在旅行的途中入手飞空艇！

在本作中，主人公一行人开始后变可以入手一架飞空艇。但，在游戏的冒险途中，主人公们还能入手一架更加高级的飞空艇。





→在游戏中，除玩家所持有的之外，还会出现其它的飞空艇。

←主人公初期所乘坐的飞空艇，样式还是比较陈旧的。

在冒险的途中，玩家们会体验到各种乐趣

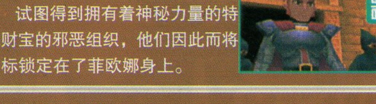
本作虽是一款全新的原创作品，但游戏中却是充满了各具魅力的丰富要素。在冒险中不断的体验这些要素则是玩家们的一大乐趣。

艾迪踏上了寻父的冒险



→艾迪的父亲、有着大冒险家之称的基鲁巴特神秘失踪了。

游戏中的神秘组织



试图得到拥有着神秘力量的特殊财宝的邪恶组织，他们因此而将目标锁定在了菲欧娜身上。

皇家调查局

为了防止拥有着神秘力量的特殊财宝被人恶用的正义组织。虽然在游戏中，皇家调查局会给予主人公们多次帮助，但他们的构成情况仍然是个迷。



交友 广东 刘启睿 希望中个特奖。（蔬菜汁：上边角栏也算中奖！）
男，14岁，广东省广州市滨江东路，QQ596930502

迷宫、这个世界充满了冒险！

在冒险工会中接受任务！

当玩家在任意的冒险者协会中接受任务、并成功完成之后，便可以得到相应的报酬作为奖励。同时，主人公所拥有的冒险者等级也会提升。至于，在提升之后会出现何种好事，那就有待玩家自己去验证了（读者：不要说这么不负责任的话！）

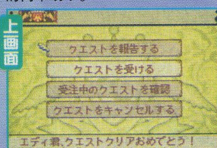


↑游戏中的冒险者协会总共有7个，分别分布在世界的各大城市之中。

→主人公从RPG游戏中最为常见的宝箱里得到了新道具。



↓在领受任务时的菜单界面，十分的简单明了。



↑图中的NDS上下屏里分别显示了不同的资料。

随时、随意挑战，获取丰厚的奖励

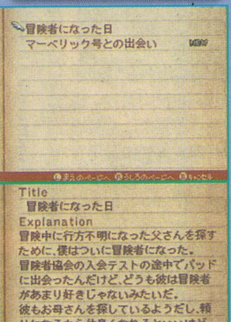
记录冒险者旅行足迹的手帐

在本作游戏中，当玩家成功的通过了冒险者协会的入会考试之后，便可以得到一本旅行者手帐作为奖励。这本手帐内会记录玩家在游戏中遇到的道具、敌人等所有资料。



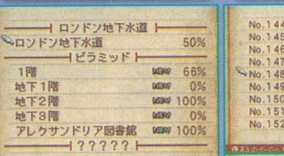
↑将世界的各个角落搜刮干净、来完成冒险者手帐吧！这将是一个浩大的工程。

冒险行动的记录



↑随着游戏主线故事的进行，手帐会记录下玩家所遇到的各种事件。通过此选项，玩家可以随时进行查看。

入手宝箱的记录





↑当玩家在迷宫中发现宝箱并入手道具后，手帐就会进行记录，并显示出该迷宫内玩家的宝箱收集率。

所遇怪物的记录



↑手帐中还对世界各地的怪物进行了编号处理……当玩家遇到某种怪物后，手帐中就会出现该怪物的详细资料。在了解了怪物的弱点后下次就能轻松击倒它了。

新作速报

空贼团



斯卡雷特

在世界各地进行抢劫活动的犯罪团伙。当他们得知主人公一行人持有秘宝后，便展开了抢劫行动。

飞空艇



寻找母亲的帕多、魔法使美罗迪、拥有奇迹之力的菲欧娜，以及主人公艾迪。4个年轻人以飞空艇为基地，展开了周游世界的大冒险。

克罗鲁族

生活在迷宫中的神秘生物。与冒险者的关系很好，经常帮助冒险者。

空中大战

在本作游戏中，玩家将会体验到非常惊险刺激的飞空艇大战！



在飞空艇大战时，玩家需要注意天气因素。当天将大雨时，火器系武器的威力就会降低。

特殊技能

本作中的主人公们都可以使用特殊技能来对敌人造成强力的打击。可以使用的技能有剑技、枪技等。



本作游戏中，主人公们所持有的特殊技能也有等级的概念。当特技等级达到一定程度后就会提升。

广阔的世界观

世界各地的迷宫在等待着主人公们

主人公艾迪等人为了实现自己的梦想而开始了周游世界的旅行。在他们的旅行中，会经历各种迷宫的冒险，其中有大部分的迷宫都是以现实世界中的天然险阻为原型设计的。当玩家在这些迷宫中冒险时，会不会感受到现实生活中、相关场景的感觉呢?

阿拉拉特山`箱舟

图为位于伦敦南部的山脉地带的阿拉拉特洞窟。传说在这个洞窟的最深处，沉睡着“诺亚方舟”。(即飞空艇)



神秘宫殿

具体分布地点不明……由古代人建起的宫殿一样的迷宫。通常这种迷宫中一定会有一个强力的守护者，但愿主人公们能安全脱险……

亚马逊森林

分布在南美洲大陆上的广阔地带——亚马逊森林。在这个大自然主宰的未开垦之地中，处处遍及着致命的危险。

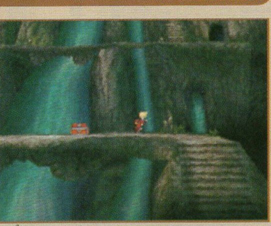


艾鲁多拉多

存在于世界的夹缝中的古代都市。也是被人们称为“黄金乡”的地方。当艾迪得知艾鲁多拉多内沉睡着传说中的秘宝后，便带领同伴前往了这个神秘的遗迹。

迪欧迪瓦坑

位于美洲大陆中央部的一个古代遗迹。在地下有着非常巨大的空洞。主人公一行人来此的目的是要阻止邪恶势力的又一次阴谋。

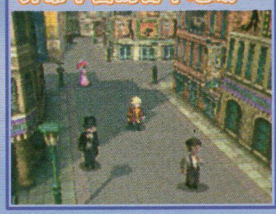


Check! 在游戏中出现的各大地名大公开！！

城市
- 伦敦
- 开罗
- 开普敦
- 东京
- 巴黎
- 纽约
- 里约热内卢
- 复活节岛

迷宫
- 伦敦地下道
- 金字塔
- 艾迪鲁娜矿山
- 巴贝尔塔
- 富士山基地
- 尼尔巴纳宫殿

异常丰富的各个地域



冒险者协会

为世界各地的冒险者提供帮助的组织。其各个支部都拥有着当地的建筑物风格。负责接待的人员也都是使用带有当地特色的语言。



飞空艇仓库

用于停放飞空艇的大型格纳库。看似很夸张的设施，其实在游戏中各个城市中都有该建筑。

上画面



飞空艇的改良

当玩家在飞空艇的格纳库中购入了新的换装零件后，就可以更换到自己的飞空艇上来进行强化改良了。

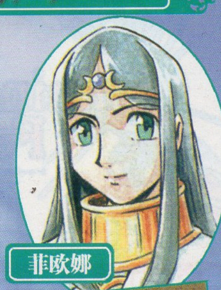


通过协力特技来发动强力的攻击吧！！

当我方的同伴按照一定的顺序使用特技之后，便可以发动出威力强大的特殊攻击。从而对敌人造成巨大的伤害。



←特殊协力攻击发动前，出现了一个大型魔法阵！



菲欧娜



↑以菲欧娜为主、艾迪与帕多为辅的协力攻击。将2名辅助者的魔力集中到一人手中后才能发动。



→特殊协力攻击发动后，大型的魔法阵便出现在了敌人的脚下，瞬间引发的巨大爆炸能将敌人全部击倒。

巨大爆炸的瞬间！！

Check! 游戏中部分角色所拥有的特殊协力技！！

下面将要介绍的是：游戏中3名角色的特殊协力攻击技。

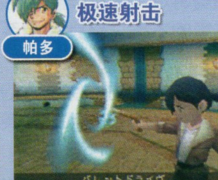


超级连击 艾迪



↑依靠同伴的力量，进行强力且快速的连续斩击。

极速射击 帕多



↑由艾迪等人辅助瞄准，帕多聚气后发出的强力攻击。

恶魔之门 美罗迪



↑结集3人的魔力后，打开魔界之门，召唤魔物来攻击。

特殊的特技！？ 飞空艇大战时，仍然能用特技！

在玩家进行飞空艇大战时，仍然可以使用特殊技能来发动强力的攻击。下面就率先介绍一下帕多在飞空艇大战时能够使用的特技。其它相关信息请期待续报。



上画面

快速回旋的连击

上画面



←帕多的快速连续射击的特技，在空战战时得到了大活跃！

旅行中的交易

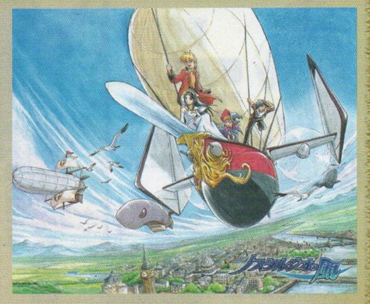
玩家在世界各地进行冒险时，可以通过在各个城市间倒卖物品来获取差价的利润以及增加各城市中的商品种类。

寻找古代财宝

玩家可以使用飞空艇在世界各地的遗迹中寻找特殊的古代财宝。当入手后便可以拿到指定地点来换取高额报酬了。

未知的物品

玩家在迷宫中进行冒险时，经常可以得到一些用途不明的物品。将其拿到鉴定屋中进行鉴定后就会变成装备品了。

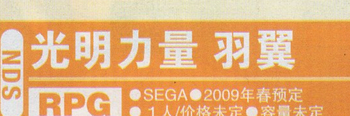


↑主人公们乘坐飞空艇出发的一幕！精彩的故事由此展开！

新作速报







NDS

光明力量 羽翼

RPG ●SEGA●2009年春预定 ●1人/价格未定●容量未定

□责编/零羽
□美编/伟哥

继承系列传统的角色设定，爽快异常的全新战斗系统！

本作是超人气的角色扮演类游戏《光明力量》系列的最新作品。时隔多年，再次在掌机平台发售的本作，将会采用系列一贯经典的人设以及强调了让玩家找到爽快感的全新战斗系统。本次的报道就为大家来详细介绍一下游戏中的主人公们、反派方的数名角色以及他们之间的关系。另外还有通过多彩的攻击手段来实现的带有强烈爽快感的全新战斗系统的相关情报。

主人公方的各角色们

仁
CV：羽多野涉
游戏的主人公,有着唯我独尊的性格,对于自己的目的永远都是优先考虑。



阿露芳
CV：伊藤静
与拉比尼亚相同，都是人造生命体。阿露芳拥有抑制飞空艇的特殊能力。



贝鲁
CV：小野大埔
半人马族的青年战士，贝鲁与主人公、仁是同乡里非常要好的朋友。

遗迹中的睡美人 拉比尼亚
CV：泽城美幸

协助修波大人成为世界之王，是能让身为女性的我感到最幸福的事情。

人设：ITONOICHI

古代文明的残留物，少女型的人工生命体。由修波的部下在古代文明的遗迹中将拉比尼亚发现，之后她一直追随修波。

不幸的王子 修波
CV：取访部顺一

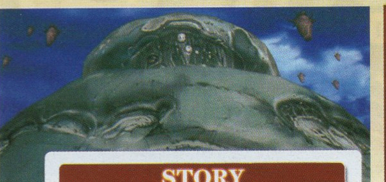
愚蠢的家伙。企图反抗本王的人，就是在与整个世界为敌！

人设：PAKO

帝国的第二王子。拥有着非凡的才能。同时也是个被皇帝发配到了偏远地区的不幸王子。修波非常擅长剑术。

本作的人设，是由如下两位很受欢迎的名人来完成的。

PAKO
代表作:《光明力量》系列
×
ITONOICHI
代表作:《凉宫春日的忧郁》系列



STORY

在遥远的古代，从异世界而来的敌人“虚无”曾与维护正义的光明军团展开过一场激烈的大战……在此次大战的3000年之后，财宝猎人仁在一个遗迹中与古代人造生命体阿露芳邂逅了……通过拥有控制古代飞空艇能力的阿露芳的协助，新生光明军团在主人公仁的带领下，展开了全新的冒险旅程。





人设：PAKO

帝国军・修波亲卫队的四大武将之一。西斯玛与主人公仁同为战争孤儿院出身。并且从小就属于是竞争对手的关系。与狂妄自大的仁不同，西斯玛有着很谦虚谨慎的态度。

强调爽快感的战斗系统

控制角色进行攻击！

本作中的战斗系统，将S・RPG游戏中的要素与ACT游戏中的要素相互结合起来，创造出了一个具有强烈爽快感的全新战斗系统。简单来说，玩家在战斗时，只需掌握好按键的时间，便可以非常轻松的使用出丰富的连续技了。



↑战斗开始前，仍然要先进行角色的配置。

↑此图中，显示出了我方角色攻击的范围。



↑战斗时，只要玩家按键的时机合适，就能绚丽的连续技对敌人造成强力的伤害。

满足条件后就可以发动强力的攻击！

在战斗中，玩家除了可以使用普通的攻击技之外，各角色们还可以使用自己独有的必杀攻击技，以及通过角色之间进行联协发动的特殊组合攻击。另外，当能量槽蓄满后，还能使用威力强大的同时攻击技。



←↑我方的两名主人公一左一右发动的联协攻击技！

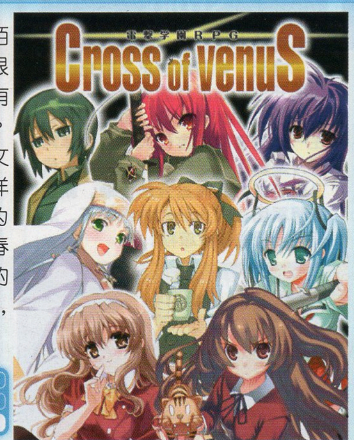


↑在战斗中，掌握好战斗的节奏，使用单人组合技攻击也能给予敌人重创。

→当能量槽蓄满后，主人公们就可以使用威力强大的必杀技进行攻击了。

这里有第一手新鲜游戏资迅；这里有最新的游戏画面预览；诸位小编与你共同关注分析。关注游戏新干线，赶在游戏潮流最前端！

说起电击文库，想必诸位喜欢轻小说的玩家一定不会陌生，即使是在NDS上，系列都有着多部作品。UFO之夏、灼眼夏娜等作品都是让人喜闻乐见的佳作。那么，诸位有没有想过让电击文库中的几位少女们来一次“亲密接触”呢？虽然类似的穿越剧情在机战、大乱斗中相当常见，但将文学作品混杂在一起的游戏还真不是太多——不过显然，这样的作品迟早都会出现，比如这部以电击文库主角们的冒险为题材的《电击学院RPG 女神的十字架》。在这款预定新春发售的游戏中，玩家要扮演的是原创作品《电击学院》中的男女主角，协同各部作品的主角们在电击文库的世界中冒险，目的是恢复被神秘组织“绝梦”扰乱的电击文库世界。



电击学院RPG 女神的十字架

机种 NDS
类型 APRG

●ASCII ●2008年冬●1人用/价格未定●日版

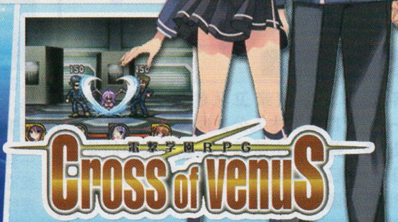
操纵电击少女，拯救轻小说世界！

游戏的舞台是“现实世界”中存在的电击学院和电击文库中各作品所处的世界，原本不相连的多个世界突然发生了一些奇妙的交叉和接触，主角被卷入了事件中。游戏采用ARPG形式，玩家要在地图画面进行探索，随机遇敌。战斗采用了和传说系列类似的系统，通过简单的按键组合就可以使出种种必杀技，合理搭配攻击COMBO来打倒敌手吧。目前已经确定的共有七位角色，分别是シャナ（灼眼のシャナ）、キノ（キノの旅）、伊里野加奈(伊里野の空)、乃木坂春香(乃木坂春香の秘密)、ドクロちゃん(扑杀天使)、インデックス（とある魔术の禁书目录）、逢坂大河（とらドラ！）

←大家熟悉的电击美少女们都会在游戏中登场。基本上电击文库的“当家花旦”们可谓是精锐尽出哦。



→游戏中会有许多张供玩家收集的CG。



TIGER × DRAGON

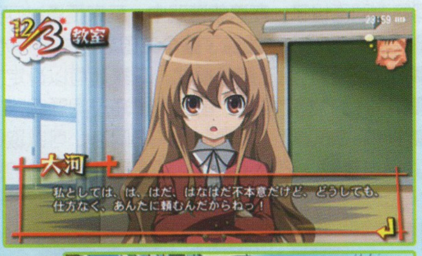
机种	PSP
类型	AVG

●BANDAINAMCO ●2009年 ●1人用/价格未定 ●日版

とらドラ！

轻小说再度转战掌机！







→看过原著的话，对攻略会很有帮助吧。

《TIGER×DRAGON》是一款由竹宫幽幽子所著，电击文库发行的轻小说读物。作品描绘了外冷内热的男主角高须龙儿与女主角逢坂大河之间的故事。逢坂是一位身材娇小的少女，性格却有些娇蛮、冒失，由于她的体态和任性的性格，朋友们管她叫"掌中老虎"，这也是标题《TIGER×DRAGON》的典故。事实上，左边介绍的电击学院RPG里，逢坂就作为女主角之一而参战。在本次的游戏中，玩家要操纵男主角高须龙儿在各处活动，再现原作的剧情。本次作品将由负责PSP《凉宫春日的约束》的金山健太负责制作。

新闻中心

八つ墓村

全く、着いて早々警官にからまれるとは、ついてないな。

ふぁ～あ……ようやく着いたか。

……お客さん？わかったかい？

←游戏画风十分独特，能抓住玩家的眼球。

四百年前，八墓村有八位出走武士被毛利家悬赏捉拿，惨遭杀害，村中立起了八座武士墓，故名八墓村。这里流传着武士的灵魂闹鬼的传说。400年后的现代，该村大财主田治见家的弃儿辰弥被律师从东京招回村里继承田家的财产，没想到接连发生了数起离奇的惨剧，名侦探金田一也被卷入了事件中。以上便是《八墓村》的基本剧情。《金田一》系列最受欢迎的一部作品将要在明年初登陆DS平台，玩家要扮演名侦探找出真凶。本作大胆地利用色彩，营造出独特神秘的氛围，加上水墨风的粗犷人设，颇有一番韵味。希望本作能够再现原著的风采。此外，同期DS游戏化的还有金田一系列名作《犬神的一家》，有兴趣的玩家可以关注。

名侦探金田一现身DS！

八墓村

机种	NDS
类型	AVG

●From software ●2009年 ●1人用/价格未定 ●日版

问答三国志通DS

机种 NDS
类型 AVG

●7dream.com ●2008年12月11日 ●1人用/3990日元 ●日版



考验你的三国知识 目标是通过问答成为一个三国通！





又一款三国题材的问答游戏面世了。在这款游戏中，玩家要通过回答各类历史问题来遨游三国历史。游戏内容涵盖了整个三国志，共分150个关卡，问题数目也多达两千道左右。除了剧情模式，玩家还可以设定发问的题目、类别以及时间，进行"检定模式"的游戏，通过问题回答的成绩，玩家会得到不同的评价（如进行"军师"类人物问答，可以取得"司马懿级"的评价）。通过游戏，记载了人物、历史事件等内容的图鉴也会逐步开启，玩家可以查阅条目的详细信息。向着收集全图鉴而努力吧！



→随着玩家不断解答问题，时代也在不断推进。

改造战士炸弹人

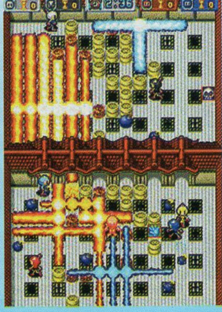
机种 NDS
类型 ACT

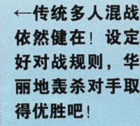
●HUDSON ●2008年12月4日 ●1-4人用/5040日元 ●日版

《炸弹人》的DS新作日前公布啦。本作中，以往拣道具成长的炸弹人转而依靠装备。玩家可以通过完成任务来得到性能各异的配件自由搭配能力，并与朋友们联机交换、对战。除了本传之外，本作也照例收录了经典的传统对战模式，除了无线连接外，传统对战模式更支持WIFI联机！有空就连接WIFI设定规则，与别人战上几局吧！

自己改造炸弹人，爆裂WIFI对战！







←传统多人混战依然健在！设定好对战规则，华丽地轰杀对手取得优胜吧！





←通过得到的部件强化自身。这次许多传统能力都要通过装备才能使用。





交友 江苏 孙守

我最快什么时候才能晚上FF纷争？喜欢FF的加我吧！

男，16岁，江苏省新沂市汽车站综合楼1单元，QQ475892808

未成英雄传

机种 PSP
类型 RPG

●IREM ●2008年冬 ●1人用/价格未定 ●日版

なりそこない英雄譚 太陽と月の物語

作为一款原创RPG，本作有着独特的系统：主角有着读取同伴内心的能力，无论是战斗还是平时，同伴们的内心都有可能以文字的形式出现在主角眼前，而善用这种能力，维护团队稳定就是主角的任务所在。友好度过低的话，同伴战斗时甚至会倒戈相向。此外，本作的另一大亮点是职业、角色十分丰富。游戏中共有40余种职业选择，同伴候选也有10人以上。作为一款小成本作品，本作的画面水准比较有限，究竟本作能不能像《世界树迷宫》那样独树一帜呢？一切都要等发卖之后见分晓了。







聆听同伴内心！

假面男仆 怒涛强制侍奉

机种 PSP
类型 ACT

●Gadget Soft ●2008年冬 ●1-2人用/5040日元 ●日版

仮面のメイドガイ




主人公是一位17岁的普通高中生，其祖父是大财团的统领，所以按照法律，他在18岁时就成为了财团的第一继承人——虽然自己没有自觉，但对于那些对财产心怀不轨的家伙无不把他当成眼中钉。为了保护自己的孙子，祖父派出了两名贴身“女仆”保护主角——除了美少女フブキ之外，另一位却是名为コガラシ，身着妹抖服的猛汉……

本次的作品是一款乱斗ACT，相比同类游戏，本作并没有常见的HP槽，代之以奇怪的“羞辱计”。玩家要操纵角色使出种种奇怪的技巧羞辱对手，将对手的“羞辱计”灌满。可获得奖励CG，可收集图片总数超过200枚。



狠狠羞辱对手吧！



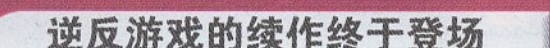



新闻中心

NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受　文的传达



逆反游戏的续作终于登场

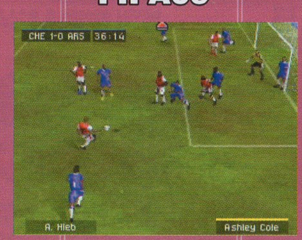
勇者别嚣张2



PSP/SCE
2008年10月16日/SLG/1人

DS上难得的足球游戏

FIFA09



NDS/EA
2008年10月14日/SPG/1～4人

蔬菜汁

本期新发现：没想到《勇者别嚣张2》这么快就出现了？

DS究级射击游戏诞生，《死亡标记》带您领略不一样的梦境。

勇者别嚣张2： 在勇者别嚣张第一作诞生的时候，就引起了很多人的注意，**这个看似平凡无奇的小作品却凝聚了相当多的游戏要素**，但是上作也留下了一些遗憾，如果有一个没有勇者捣乱的迷宫该有多好啊，这次的续作里就加入了这个新要素，玩家可以在没有勇者打扰的情况下，好好对食物链进行一番研究。

FIFA09： DS上的足球大作终于出现了，不过到底还是受到画面的限制，从远处看球员的身体，感觉还是相当模糊的，到底不愧是运动游戏的超大作，**在球员动作的操作上还是体现出了FIFA足球的魅力**，玩家可以通过短传配合充分发挥小队的足球战略和战术，希望足球爱好者能够在游戏中挽回国人的颜面。

菜团

本期新发现：勇者or2入门后，你会发现真的很有趣。

对《绯地狱》还是比较期待的，可是实际玩到后，感觉很失望。

勇者别嚣张2： 游戏在前作的基础上加入了许多新奇要素，这些要素将看似并没有多大变化的游戏变成了一款全新作品。**不过游戏仍然有你前作不想玩就不会想玩本作的特点**。本作中新加入的变异系统很有意思，毕竟突然变异在某些时候是不能够由玩家自己控制的。不同勇者的配合在本作也是发生了翻天覆地的变化。

FIFA09： **说句实在话，这款作品的素质已经超越了DS版的实况**，无论从游戏的素质还是整体画面表现，都已经达到了很高的水准。给团子我印象最身的就是刚刚玩到本作的时候感觉人物动作非常流畅。本作另外的一大乐趣就是可以让玩家们选择是当一名教练还是成为一个球员。本作绝对值得一玩。

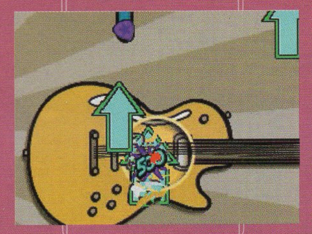
零羽

本期新发现：《你的勇者》果然是款素质不错的游戏。

幸运星OVA终于出了，相信不久后就能见到游戏版……

勇者别嚣张2： 有着“逆反”风格的游戏《勇者别嚣张》的最新作登场了。**本作中玩家依然是扮演邪恶的大魔王，率领自己手下的众多妖魔鬼怪，击倒入侵的勇者，守卫自己的家园**……游戏中种类丰富的怪物曾是系列的一大特点，而在本作中玩家能够使用的怪物种类达到了前作的3倍以上。

FIFA09： 一年一款的、同时也是“万年不变”的足球游戏，《FIFA》系列的最新版登录NDS。由于游戏本身就可以不消耗很大的机能或是占用很大的容量，所以即便是出在了DS上也不会对游戏产生很大影响……**本作中玩家可以选择成为一名球员上场拼杀，或是来当一名教练坐阵指挥**。

音乐游戏近年来如雨后春笋	卡通Q版的淳朴角色扮演	迷宫游戏爱好者推荐尝试
摇滚革命	**你的勇者**	**AWAY随机迷宫**
		
NDS/KONAMI 2008年10月14日/RAG/1人	NDS/SNK Playmore 2008年10月23日/RPG/1人	NDS/AQ 2008年10月16日/ARPG/1人
继日系风格的音乐游戏《应援团》之后的又一超大作，**玩家可以在本作中利用DS所独有的触摸系统来进行乐器的弹奏**，游戏中出现的乐器种类丰富，架子鼓、吉他、笛子等应有尽有。但是，作为音乐游戏，本作所选曲目的节奏感还是稍显单薄，不过曲子的数目还是相当多的，也算是一个补偿吧。	这是一款古典风格的传统RPG游戏，**战斗系统采用了传统的回合制**，玩家可以在游戏中组队与敌人进行战斗，使用一些另类的魔法或常规技能进行攻击，游戏中的剧情十分丰富，在不同的分支中更是可以选择不同的任务进行游戏，可以读懂日文剧情的玩家这次可有福了，本作的故事确实是非常有趣。	这款游戏就是在以前的新作情报中做过大篇幅报道的超强力游戏，由著名游戏人坂口携手角色设计师大岛打造，**游戏中的人物形象十分另类**，玩家在迷宫中进行冒险的同时，也可以好好地对其中的人物细细品味一番，后劲十足的作品，总之，本作是一部在人设方面绝对可以向奥斯卡发出挑战的作品。
近年来NDS上面的音乐游戏可不算少，也许正是因为有触摸屏的关系。这不《应援团》大火特火的时代，KONAMI跟风推出了一款以弹奏各种乐器为主题的游戏作品。**在游戏中能够选择很多种乐器，而且每种乐器都有各自的风格**，这样一来玩家们在NDS上就可以体验到许多不同的乐器弹奏感受。	SNKPLAYMORE推出的RPG作品，游戏打着每天半小时游戏的主题进行创作。但是实际玩过之后我们才明白，**这个游戏的流程实在是有些过长。如果每天半小时的话说不定需要玩上半年**。作为一款RPG作品来说，游戏很合理的运用了双屏幕显示，而且在自动指令的选择上也是非常的体贴。	人设很赞，创易也很不错，不过就是销量实在是过于凄惨。游戏结合动作要素，玩家们要用自己设计的主人公在迷宫内冒险。**游戏最大的魅力就是通过系统随机生成的迷宫，这样一来不管玩家们进行游戏多少次都不会感觉到厌烦**。由著名游戏人设大师大岛直人所设计的角色也是看点。
有着丰富音乐游戏制作经验的KONAMI公司发售又一款作品。从本作的名称就可得知，游戏内收录的都是最新、最流行的摇滚类歌曲。总共曲目的数量超过了20首……**游戏中玩家可以通过DS的触摸笔来体验到吉他、贝斯、架子鼓等各种乐器的演奏感觉**。喜欢流行音乐的玩家不要错过。	本作是由曾经开发伪H游戏《心跳魔女神判》的SNK制作的原创RPG游戏。**本作的人设非常可爱，游戏剧情也十分搞笑**。再加上游戏中每一话的长度基本都在30分钟左右，玩起来丝毫不会有枯燥感。另外，在流程剧情中丰富的任务事件与分支剧情都可以令玩家玩上个数周目。	由坂口博信、大岛直人、植松伸夫等名人协力开发的一款原创游戏。**本作中，在迷宫内的进行方式不同于普通的RPG游戏，采用的是倒计时读秒后、切换上下屏地图的全新系统**，因此令游戏时的紧张感大增。而本作中那可爱的人设以及简单的操作系统也都是值得一提的亮点。

NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受 文的传达

期待已久的新作终于降临

恶魔城 被夺走的刻印

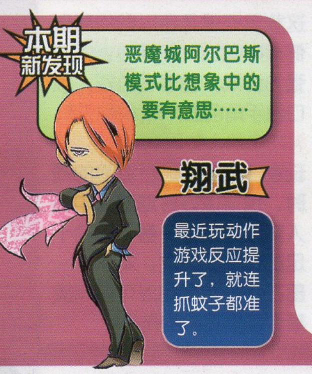


NDS/Konami
2008年10月23日/ACT/1～2人

卡片与召唤很好的结合在一起

卡片召唤师DS

NDS/SEGA
2008年10月16日/TAB/1～4人



恶魔城 被夺走的刻印

这一作里取消了实体武器的概念，直接变成了刻印，武器的必杀也不是每个都不同，而是按各系来分，不得不说这是一种偷懒取巧方法，唯一的亮点也就算是合成刻印系统，不过感觉还是少。**这一作难度方面让人比较满意，原来的作品实在是太简单了。**部分场景的地图太小，没有什么存在感，实在可惜。

卡片召唤师DS

打着10周年的幌子，其实就是想把初代少许改动照搬过来而已。虽然有些不厚道，但《卡片召唤师》在系统和卡片的研究方面还是有一定深度的，**而且这类游戏放在掌机上也非常合适，加上这画面放DS上也挺合适。**这一作在初代原有的基础上增加了WIFI对战，在WIFI上玩一盘下来估计会非常累吧……



恶魔城 被夺走的刻印

优点是音乐、画面相当不错，新的刻印系统很有意思，**装备与刻印的搭配组合、吸印系统等要素新颖有趣，拔高的难度也十分可人。**怪物图鉴和属性相克终于不是摆设了。（尤其是加强了杂兵的存在感和BOSS的攻击，相当有挑战性），缺点是地图和武器重复率较高，早期没有进恶魔城地图略显简单和零碎。

卡片召唤师DS

系列在NDS上的新作，**卡片+战略的规则十分成熟老道，卡片数则增加到了大概340张左右，战略性得到了很大提高。**针对DS版在系统也做出了一些调整，操作十分方便。美中不足的是某些珍贵卡片获得率过低、平衡性略有问题。此外，电脑也有些"弱智"。总的说，虽然有些缺点，但总体来说还是不错的。



恶魔城 被夺走的刻印

恶魔城系列在掌机上最新推出的作品，系统方面的创新非常大胆，彻底抛弃了以往的武器和魂系统，把所有攻击手段都归于主角所吸收的刻印技能中。游戏的难度也得到了明显的提升，更加考验玩家的操作。缺点是**游戏前期的节奏缓慢，迟迟进入不了恶魔城未免有些乏味**，地图元素和音乐方面也略有欠佳。

卡片召唤师DS

这款游戏的创意还是挺不错的，原本是大富翁类型的游戏，却加入了召唤怪物的系统。玩家每一个回合都会随机获得一张卡片，有些卡片可以召唤出怪物，有些卡片可以提升召唤兽的能力。是否能获得强力的卡片是左右战局的关键，不过，**玩时间久了会有些单调的感觉，很容易让人腻烦。**

交友 天津 崔铎
编编们，你们在考试没考好的时候怎么安慰自己？教教我。
男，16岁，天津市河西区，QQ779234991

历史游戏果然是光荣最拿手

采配的方向



NDS/Koei
2008年10月23日/AVG/1人

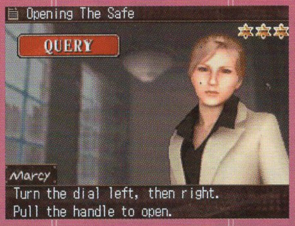
无双小组估计也对老出无双而厌倦了吧，这次的作品以石田三成为主角的战略AVG。游戏中玩家扮演石田三成，游戏以AVG的方式进行，中间会选择指挥的指令，同时也包含了一些战略要素。**在游戏中不光要指挥战斗，还要用“说得”指令劝降敌方的将领，使其加入，以便为我方增加战斗力。**

风格非常有趣的AVG游戏，看起来和逆转系列真是很像。游戏的音乐有着浓郁的和式风格，只是人设实在是违和度MAX……游戏玩起来非常“逆转”，**无论是“说得”部分还是“作战”部分都充满了诙谐幽默，作战的难度也不算太高，**美中不足的是，如果玩家不懂得日文的话便无法体会游戏乐趣了。

以战国舞台为故事背景，拥有浓重的日本风格，玩家所要扮演的是战国后期西军的历史名将石田三成与德川家康在关原决一胜负。战斗中**类似于推理游戏，需要根据战场上获得的情报进行推断来下达正确的命令，**当然，如果连续下令错误5次就会导致GAME OVER。推荐具备日文功底的玩家可以试试。

美式侦探游戏登陆DS平台

未破案件



NDS/Now Production
2008年10月24日/AVG/1人

游戏整体感觉很像《薄暮旅馆215房间》，不过这款作品人物主要是CG图片。**调查系统很不错，全3D的画面，而且每个地方都可以调查，转向时也没有丢帧现象。**除此之外还有非常丰富的档案功能，可以查看自己搜索到的证物，并根据这些展开推理。游戏风格比较严肃压抑，是不错的悬疑类作品。

写实风格的美式解谜游戏，表面上看起来不由得让人想起黄昏旅馆，不过本作其实更像是逆转检事的样子。**游戏写实风格浓郁，搭配80年代的美国警局那种背景，玩起来颇有看侦破片的感觉。**在逐步的侦破案件之后，要提交一份调查报告，根据玩家表现，评价乃至事件的结局都会有所不同，很不错。

得到同事们强力推荐，一狼也草草试了一下这个侦探解谜类游戏。整体上气氛做的不错，第一人称360度自由旋转视角的设定似乎让人玩起来更有代入感，细节方面设计的非常体贴，音效也非常真实，而且**画面内几乎所有的场景道具都可以通过触摸屏来调查。**如果有日版的话就好了，英文剧情看不懂。

在类似GTA的世界里为所欲为吧

湾岸午夜俱乐部



PSP/Rockstar
2008年10月07日/RAC/1人

不愧是ROCKSTAR的作品，一出手必然大气。《湾岸午夜俱乐部》系列可以说是目前自由度最高的竞速游戏了，这个系列主要以街区赛为主，地图场景很大，车辆也比较丰富。**本作的画面在PSP上可以算很优秀的，借助这种机能，在掌机上可以体验到火爆的街头飚车魅力。**本作很有诚意，建议试试看。

虽然是移植版本，但本作实在是挺爽的，**游戏手感圆润，很快就能习惯。不仅是火爆的飙车、改造等基本系统健在，连赛道的数量也不算让人失望。**作为一款竞速游戏，可以同时操作赛车和摩托是亮点。游戏提供的多种竞速规则可以让玩家以不同的视角体验游戏。联机时也没有卡慢或丢帧现象。

如果把本作作为一款赛车游戏来看的话，恐怕比不上赛车游戏中著名的山脊、GT等系列。不过如果把本作看为GTA系列的变迁之作的话，本作的素质还是不错的。玩家可以驾驶汽车随意的在城市里放纵自己，此外，**游戏中红绿灯这个细节设计得非常真实，缺点就是把刹车和倒车居然设成了一个按键。**

□文责／蔬菜汁
□美编／和生活死磕



游戏介绍



本作是一款类似于《任天狗》的宠物育成游戏，玩家在游戏中可以领养一只小狗，狗的种类非常多，包括日本的柴犬、中国的西施等世界名犬在内，共有18种可供选择，每种小狗的颜色也不同。玩家在游戏中可以教给小狗作各种动作，还能够为小狗照相，留下精彩的美好瞬间。最有意思的是可以在最后时刻将自己抚养的小狗与其它小狗进行交配，然后产下幸福的小小狗。看到自己抚育长大的小狗狗一步步幸福的成长起来，玩家们一定会相当感动吧。

系统介绍

本作全程通过触笔操作，也可以使用十字键控制主人的行走，下面把菜单选项的功能详细介绍给大家。

观察（かんさつ）： 站在第三者的角度，只是那么默默的看自己的小家伙调皮捣蛋。

菜单（メニュ－）： 可以在“相册”、“辅助选项”、“状态”、“存档”这4个不同的选项中进行选择。

抚摸小狗： 在小狗出现在主人身边的时候，可以选择抚摸它，然后就会出现以小狗为主视角的画面，画面左侧的选项是“玩耍”，右侧的选项是训练。在“玩耍”选项中可以通过去的的道具与小狗进行沟通，取得小狗的好感；在“训练”选项中则可以让小狗狗按照自己的命令进行行动。

NDS 可爱幼犬

SLG ●MTO●2008年10月9日
●1-2人/5040日元●256Mbit

呼唤小狗： 点击触摸屏上的麦克风图标就会出现呼喊界面，玩家可以通过DS上的麦克风来召唤小狗，让不在视野中的小狗立刻现身。

照相： 在取得了道具“相机”之后就可以为小狗照相了，胶卷有限，只能照12张。



初期攻略

在游戏开始前，先进行人物的创建，首先选择主人的性别，然后再选择头型（4选1），最后选择穿着（8选1）。之后与父母寒暄一番，就可以前往宠物店挑选自己喜欢的小狗了。可供玩家选择的小狗共有18种，集中了吉娃娃、拉布拉多、西施、柴犬、泰迪熊、斑点狗等世界名犬，点击每个品种的小狗时会出现三种不同颜色的小狗供玩家进行选择。玩家可以从不同的角度观察，从三个颜色中选择自己最喜欢的那只来领养。当玩家在触摸屏上选定自己中意的小狗时，上屏幕中会随即出现这只小狗的品种、狗爸爸的名字、狗妈妈的名字、小狗的性格和性别供玩家进行参考。当最后决定了要领养的小狗以后，回家给它起个名字。

上午，一直到中午之前都可以和小狗进行玩耍，时间显示在上屏幕的左上方。玩家可以喊小狗的名字并抚摸它来增加彼此的好感度，也可以教它一些简单的技能，如坐下等命令。午饭时间，会收到老爸的礼物——一架相机，然后玩家就可以将自己喜欢的瞬间记录下来以供以后慢慢回味了。在客厅的一角有小狗的沙坑，玩家可以将小狗叫到这里来教导它入厕，不过如果配合的不默契的话，小狗也有可能在房间中随意大小便哦，这时就要劳驾主人亲手来收拾残局了。午饭的时间是中午12：00，到了这个时间就会进入强制吃饭的画面。



下午，可以利用新入手的相机为小狗拍照，也可以与小狗进行沟通交流甚至抚摸它都可以，当然无聊的话也可以与老爸老妈唠嗑。当走到可以使用的道具（如沙发、椅子等）前，会出现惊叹号，玩家可以点击惊叹号来使用这些道具。晚饭的时间是下午7：00，到点会终止一切相关活动，进入强制画面。

晚上，外面的夜景一下子变得非常漂亮，玩家可以带着小狗到外面一同玩耍，到了睡觉时间则会出现自动存储的画面，玩家可以在这里记录存档。第一天的生活就这样结束了。

另外，在游戏中可以进行交流的人物除了老爸老妈之外还有宠物店的MM、街上的路人以及自己的对头。玩家可以通过与每个人进行会话来掌握一些养狗的小知识，让生活变得更加有趣。

在游戏中还会出现一些特殊的模式，如“比赛”和“聚会”。在“比赛”模式中可以让自己的小狗和小伙伴的小狗决一雌雄，这就需要玩家在平时的训练中下相当的功夫，在比赛中不能有丝毫的马虎，否则就会失败，将平时的努力付诸东流哦；在聚会模式中，玩家可以让自己的爱犬与来宾的小狗一起嬉戏，享受大家一起游戏的温馨。



游戏心得

在下屏幕中看不到小狗狗的时候，可以通过呼叫功能，用麦克风直接将小狗叫到自己的面前；在训练小狗的时候，如果它按照主人你的命令正确的做出动作的话，记住一定要摸它的头作为奖励哦；在12张胶卷全部用完以后，可以从“菜单”选项的“相册”（アルバム）中进行删除重照，也可以通过“相册”选项来为相片进行上色；在“训练”中，玩家必须一步一步对小狗进行训练，如只有让它学会蹲下后，才能继续学习趴下等技能。当然后面的技能难度会更高。



玩后感

总的来说，本作的画面感觉还是有点糙，而且，在声音方面，宠物的声音明显要单薄很多。照相、训练等模式都与其它养成类游戏大同小异，没有什么创新，不过，小狗的种类却是所有狗类育成游戏中最多的，玩家可以选择自己喜欢的小狗进行养育。另外，繁衍后代这个模式倒是十分有趣，玩家可以选择不同种类的小狗，以育成一只与众不同的小狗，一定相当有趣。



一答入魂

NDS AVG ●KONAMI●2008年10月16日 ●1人/5040日元●1024Mbit

□文责／蔬菜汁 □美编／和生活死磕



本作是一款为日本的小学生量身定做的知识型辅助问答游戏，之所以放在冲击波这个栏目推荐给各位玩家，是因为不管是游戏中的台词还是问题都非常的简单，只要玩家掌握了一点基础的日语就可以在游戏中顺利进行操作。游戏中出现的问题有选择和判断两种形式。游戏中的问题涉及面非常广，从学校里学到的知识，到平时的日常生活中领悟到的一些小插曲，都会在游戏中出现。

游戏菜单

状态：可以观看玩家在各领域的答题情况。游戏中涉及的问题分六大块，学校知识（小学校中教授的知识，国语、算术、理科、社会）、专业知识（音乐、手工、体育、家务以及英语、电脑和资格认定方面的知识）、谜语（日常生活中流行的一些谜题）、电玩动漫（所有与动画、漫画、游戏、特摄剧相关的问题知识）、运动（涉及棒球、足球和格斗等技能常识）、杂科（在学校里学不到的一些知识，如道德、举止、日常常识等知识）

地图：玩家可在此观看自己的进度，公车线路只可以在外围绕大圈、轮船可以在中间的地点直线行走、飞机则可以在各点直达。

道具：可以使用在游戏中获得的道具。

问题解说：游戏中不明白的问题可以在本选项中选择解答。



登场人物



海斗：虽然有时候非常淘气，但是却是一个正义感十分强的男孩子。主人公之一，如果玩家选择的是男性的话，他就会登场。

兰玛：十分善良的女孩子，喜欢恶作剧，是本作的主人公之一。

加基君：突然出现在主人公身边的小怪物，与游戏中的其它怪物不同。

米凯尔：经常受人欺负，胆子十分小，不过收集情报十分拿手。

汉娜：十分成熟稳重，虽然不怎么显眼却是个认真努力的孩子。



在游戏最初可以选择单人游戏、多人游戏和通信对战3种模式。

在单人模式中可以一边欣赏剧情，一边参加比赛回答问题；在多人模式中可以与伙伴一起竞赛；觉得还不过瘾的朋友可以通过通信模式向世界各地的朋友发起挑战。



初期攻略

在游戏开始的时候，先进行角色的创造，玩家可以依次输入姓名、生日、年级、性别、地区（仅限日本地址）。然后进入试问答环节，试问答采用限制时间制判断。

试问答挑战：

1.日本属于亚洲国家。（对）
2.有三弦琴伴奏的日本特有的浪花节是在京都出现的。(错,浪花节是大阪出现的艺能。)
3.24K金是十足成色的黄金。（对）
4.在日本的书写中必须使用汉字。（错，也可以使用平假名和片假名。）
5日本的小学是6年制。（对）

在回答了尝试性问题以后，会进入正式挑战提问的环节，在初期挑战中依然是用“○”和“×”来进行确定的判断题。

正式问题（判断题）：

1.鲸鱼在海中也可以呼吸。（错，鲸鱼是哺乳动物，没有腮，只能用肺来呼吸。）
2.《小魔女都来米》中的主角是女性。
3.日本的都、道、府、县中，府级行政单位只有大阪府。（错，日本的府级行政单位有大阪府和京都府两个）
4.“÷”号是数学运算中的乘法符号。（错，应该是数学运算中的除法符号）
5.文章的最后结尾处使用“、”符号。（错，文章结尾处的符号应该是“。”）
6.日本的首都是东京。
7.时钟的12点钟方向指的是正北方。
8.圆形是属于四边形的一种。（错，圆形没有角，不属于四边形）

选择题：

1分针指向6的时候，表示的是？
A10分
B30分
C40分
D50分
正解：B

2下列词语中不是日式语言的是？
A哈罗
B晚安
C你好
D我开动了
正解：A

3下列能够感受到味觉的器官是？
A舌头
B嗓子
C鼻子
D牙
正解：A

4日本的俗语中，即使在寒冷的冬天也可以在外面玩的很高兴的是？
A风之子
B火之子
C空之子
D暖之子
正解：A

在试问题回答完毕以后，会出现自由行走模式，玩家可以在诺大的广场上与自己有好感的角色进行交流和沟通；在这些交流沟通中每一个玩家都可以收获到自己喜欢的结果；另外，每个问题的回答都会有时间限制，回答的时间越短，所得的分数就越高，即使是回答错了的话，随后也会有正确的提示出现在问题后面，即使错了也可以学习一下。

玩后感

类似本作的问答游戏已经屡见不鲜，本作无论在画面或者是在趣味性方面都并无国人的表现，不过，站在中国人的角度却是一款非常适合玩家们的小游戏，因为游戏中出现的问题和会话都相当的简单，尤其是问题，只相当于日本小学6年级的问题水平。玩家在进行游戏的同时还可以学到一些相关的知识，学习与娱乐都可以兼顾。



本作是DS上少见的纵版射击过关游戏，玩家可以在游戏中选择两种不同风格的战机进行游戏，游戏中值得注目的要素颇多，不同的射击方式、特殊的爆弹、操作的切换等等，游戏的制作人在本作的开发上真是下足了功夫。不过，在一般的游戏模式中，一上来就会出现BOSS场面，让玩惯了射击游戏的玩家会觉得很不习惯，另外，游戏中的子弹也非常密集，要想顺利过关的话，一定要接合自身战机的特点进行操作。

文责/蔬菜汁 美编/伟哥

NDS

死亡标记

STG ●ARIKA●2008年10月23日 ●1-8人/5040日元●1024Mbit

驾驶王牌战机参战在枪林弹雨中驰骋

人物及机体介绍

—— TYPEA ——

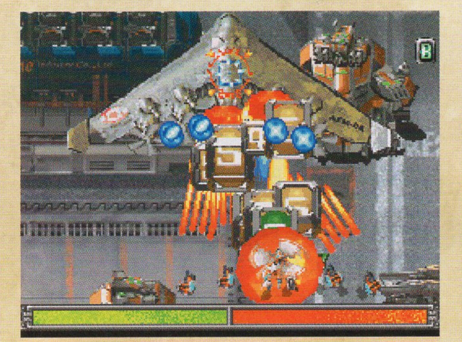
YH-Y72型直升机：由驾驶员罗德与埃利斯驾驶，拥有大范围的全方位射击能力，不过缺点是移动的速度慢，机身通体赤红。本战机适合武力至上的玩家使用。

—— TYPEB ——

FH-X4型直升机：由斯蒂尔和尤玛负责驾驶，可以对前方的敌人进行集中于一点的射击，拥有相当快的移动速度，可以瞬间躲避来自敌人的攻击。在本作中，此战机的性能比较均衡，既有速度又有攻击力。

故事背景

公元2054年，由于19世纪中期开始持续的环境破坏，终于引起了地球温度越来越高，导致全球的冰山开始解冻，水位的上升直接威胁着海岸线边缘的国家。由于全世界的海岸线都





受到一定的影响，所以各国的领土需要从新调整和划分，而纷争也就随之而来，之后更是扩大为世界规模的战争。专门从事武器生产的“EI”社是战争的幕后黑手，直接导致了一年比一年更加严重的灾难性战争的持续发生。为了减缓战争危机，联合国与军工企业“EI”进行了直接交涉，结果会谈无疾而终，于是联合国决定武力介入。一只秘密特种部队被派遣到“EI”社，他们的最终目的是将该社的所有兵器开发设备全部破坏。这是一项艰巨的任务，即使侥幸成功，也绝无生还的可能，4个年轻人毅然接受了这个任务。他们有着共同的觉悟，为了让和平再次降临，他们不惜赌上自己的生命……

操作说明

A	放雷
B	全方位射击
Y	常规射击



系统介绍

游戏的初始画面有单人游戏、多人游戏和练习三种模式供玩家进行选择。

在游戏开始以后，上屏幕中是玩家操纵的游戏画面，下屏幕中是游戏中的得分。上屏幕中，最上方的HP是敌方BOSS的，左上方是我方飞机的数量(命数)，右上方是爆弹的数量(雷)，而我方战机周围会同时出现几架支援用小飞机。

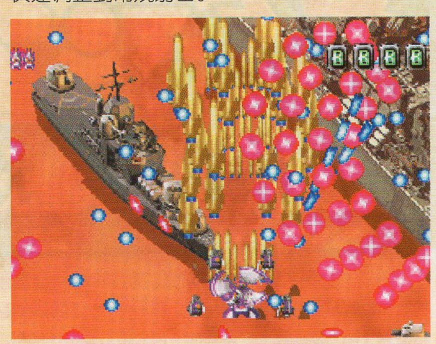
初期攻略

在单人模式的最初，可以选择NOVICE和NORMAL两个难度的模式。首先登场的BOSS是一个巨型的直升机，它会放出两排机器在左右两侧不停的放出横向移动的子弹，同时还会从正面攻击玩家，一直待在最下方，无视两侧的来袭，直接集中火力对上方的敌人进行攻击，效果会比较好一些，因为敌人的装甲相当的薄弱，在玩家的强势攻击下，HP很快就会减少，直到最后被消灭；第二个登场的BOSS是一辆两节战车，它的两个炮塔都会不停的释放出子弹，不过敌方的子弹速度比较慢，容易躲避，要点是集中火力先消灭第二节车厢，之后躲在屏幕下方，一边躲避敌人的子弹，一边伺机进行反击；第三个BOSS也是一架巨型直升机，有三个形态，第一个形态会发射速度不等的子弹，比较简单，第二个形态中，它会释放出很多球状子弹，先是在空中待机，然后炸裂向我方袭来，要十分小心，第三个形态反而比较简单，只要躲在下方进行持续射击就OK了。



游戏心得

1关于射击：游戏中的射击方式有两种，一是常规射击（Y），一是锁定射击（B），两种射击方式的区别就是，常规射击的子弹轨道不会发生变化，非常普通，而全方位射击时，子弹可以对敌人进行追踪打击，不过需要注意的是，全方位射击时战斗机的速度会变慢，所以要想及时躲避开敌人的子弹，最好在第一时间快速调整到常规射击。



2锁定敌人：在进行全方位自动射击的时候，子弹会自动追踪敌人，那么怎样才能锁定要打击的敌人呢？其实很简单，只要靠近想要打击的敌人即可，自动攻击会选择离我方机体最近的敌人进行锁定。

3关于爆弹：爆弹（雷）的数量显示在上屏幕的右上角，一般情况下分为两种，当玩家按A键释放爆弹时，屏幕上的所有子弹将变成分数；而当我方机体被子弹击中的时候，则会直接触发自动爆弹，也就是爆弹的防护模式，虽然不会坠机，不过不管现有的爆弹数量是多少，都会变成0。

4爆弹的数量：一开始进行游戏的时候，爆弹的数量是3枚，打过一个BOSS后不管消耗了多少，都会自动恢复到3枚的数量，不过，如果不死命击败BOSS的话，还会得到4枚爆弹。

5战机的性能：本次在游戏中出现的A、B型战机的性能主要有3点不同，速度方面A型慢，B型快；射击方面，A型属于散弹型，B型属于火力集中型；另外还有一点差异就是全方位射击的锁定，A型比B型的锁定时间要短很多。

玩后感

其实喜欢玩射击游戏的玩家，有绝大部分都是在躲避子弹的瞬间得到很大的满足感。本作的前两个难度模式中，玩家可以直接进行BOSS战的挑战，简单明了的直切主题，这在纵版射击游戏中是非常少见的。游戏的操纵感还不错，不过，屏幕上物体的颜色太多，从而导致子弹不容易被识别，非常遗憾。



本作是根据同名动画改编的游戏。而在NDS主机上推出的本作也是系列的第二款作品了。在本作中，游戏的舞台转移到了南方的岛屿上，游戏的主人公依旧是前代的男、女两人。而做为反派的敌方角色也是没有任何的变化。

NDS
新时间飞船DS2

ACT ●Takara Tomy●2008年10月16日 ●1-2人/5040日元●512MB

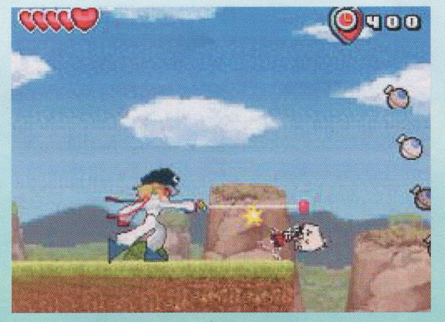
经典动画中的正义使者再次挺身而出!!

游戏的操作

方向键	控制角色移动
X键	切换角色
Y键&A键	单按为普通攻击，按住等待角色身体放光后，松开为蓄力攻击。
B键	跳跃
START键	打开菜单

对战模式简介

本作做为一款ACT游戏来说、除了主线的故事模式之外，还引入了对战模式。不过，此对战模式并不等于普通的格斗游戏，而是主线故事模式中的BOSS战对决。在对战模式中可以使用的角色一共有20人以上，当玩家在游戏中击倒了各个BOSS级的敌人后，它们便会追加到



对战模式中来，此时玩家就可以使用它们来进行对战了。

对战模式内分为了与NPC对战，与联机对战两项。当玩家与NPC对战时，无法设定对手以及对手的能力。能够设定的只有自己选择角色的能力。当强化好自己选择的角色后，便可以开始对战了。当玩家战胜了敌人后，还会进入第二轮战斗，一直到玩家因体力不足倒下为止……而通过联机对战模式就可以与朋友进行激烈的对抗了。

系统设定

在此选项下，可以选择查看主线故事模式过关后得到的有趣图片的ミュージアム选项、设定游戏难易度的なんいどせってい选项，以及使用游戏中角色的头像为暗号来输入密码的ヤッターコード选项。其中的ミュージアム选项内的图片，共有28张。在查看时，上屏显示图片，下屏则是显示该图片的注解。在なんいどせってい选项中，やさしい为简单、ふうつ为普通、むずかしい为困难。当玩家在进行游戏时感觉到难度不合适时，就可以在此选项中进行调整了。

小攻略 St1-1

剧情：进入游戏后，便是骷髅团的3只白痴在一起策划新的阴谋……他们为了收集能够实




现愿望的“骷髅环”而来到了美丽富饶的南方小岛上。同时，我们的男、女主人公等一行人，为了维护正义，守护世界的和平，也追随骷髅团的白痴3人组，前往了南方小岛……在看过了男、女主人公那并不华丽的变身、以及发进动画后，游戏正式开始了……

流程：非常简单的一关。男、女主人公开着“无敌机械狗”横冲直撞的一路向前，不久后就直接过关了……一路上的敌人无需顾及，只要它们不幸碰到“无敌机械狗”便会被瞬间踢飞（按住方向键的右侧还可以产生加速的效果）。另外，建议大家尽可能多的获得在路途中出现的道具，这些道具在积累到一定程度后就可以换取主人公的一次复活机会(即，奖命一条）。

小攻略 St1-2

剧情：就在主人公一行驾驶“无敌机械狗”横冲直撞的同时，骷髅团的白痴3人组发现了与大象在一起的少女所持有着一枚“骷髅环”！（此时系统解释说，他们是拥有着“强运”特技的家伙们……也许）无奈，毫无缚鸡之力的少女就这么被无情的推到……当听到少女惨叫的主人公们赶到时，骷髅团的家伙们已经不在了，此时只剩下跪地痛哭的少女一人……在一番交谈后，主人公们继续追寻骷髅团而去，并与少女约定，要救出被掠走的长鼻子（注：长鼻子就是被俗称为大象的生物）



流程：正式开始游戏的“第一关”。玩家可以在趁机尽快熟悉一下操作系统。当玩家来到第3个版面时，会遇到一个自动出敌人的装置，而此装置所在的高台、利用普通的跳跃是根本就不可能跳上去的。此时需要按X键换上女主人公，使用她的皮鞭将敌人麻痹后，再踩着敌人的脑袋，即可越过高台了（由此也体现出，女主人公有做“女王”的潜质……）继续向前，当遇到需要跳跃的深坑时，系统很非常友善的给出一个向下的箭头并标明キケン、即，危险。接下来一路上的茶壶（敌人）比较多，建议大家还是换回男主人公较好。当大家走到一个没有标明危险图标的地方时，请不要跳跃，直接冲下去后就会发现意外的精细哦~在遇到非常窄的通路时，需要玩家按住方向键的斜下来通过。



对战模式解说

在开始进行对战之前，玩家可以先进行所选角色的强化。游戏角色们可以强化的能力只有3项，分别为ひっさつかいすう（必杀技回数)、エネルギー（能量，简称EN……）、こうげきりょく（攻击力）。必杀技回数是以“1”为单位提升的，而EN则是以“100”为单位提升的，最后的攻击力则是“60”为单位提升的。

当玩家强化完角色后便可以进入正式对战了。本作游戏的对战是通过指令输入方式进行的。在NDS下屏上会显示出4个选项，分别为たいあたり（体当……什么？不明白？那好、换个形容词，冲撞）、ひっさつ（必杀）、かくとう(格斗)、しゃげき（射击）。战斗时的规则很简单，体当→射击→格斗→体当……名称下面的数值越高，攻击力便会越大。当玩家所选择的项目正好克制对手时，系统便会判定由玩家来发动攻击，反之则是玩家受到对手的攻击。另外，在选择使用必杀后还需要选择上述3项中的一项。

玩后感

本作实在算不上是一款优秀的游戏，但却有着还算可爱的人设、比较搞笑的剧情以及相对流畅的关卡设置。另外，对战模式中的操作系统设定，也还是比较有新意的。对于喜欢原作动画或是喜欢动作类游戏的玩家来说，本作还是值得一玩的。

□文责／零羽
□美编／和生活死磕



AWAY 随机迷宫

NDS

ARPG ●AQ interactive●2008年10月16日
●1人/5229日元●64MB

本作是由"FF之父"坂口博信担任剧情，过去曾经参与《索尼克》系列制作的大岛直人负责角色设定，并由植松伸夫负责音乐……可以称得上是一款制作阵容强大的作品。游戏中玩家的目的便是要勇闯迷宫来救出失踪的村民们。



故事序言

AWAY——从很久以前开始，持续了100的神隐……
故事的主人公平静的生活在一个海边小村庄里，
某日，突然间村里的人们都消失了……
没有任何的理由，所有的存在感，
都永远的停留在了直到前不久的时间中……
生活在这里的村民们，不知从何时开始，
将这种突如其来的失踪现象称为"AWAY"，
在这100年间，已经有99个村民永远的消失了，
而接下来的第100人，该轮到谁了呢……

维布村

这个被称为维布村的海边小村庄便是本作游戏的主人公所居住的地方。当最新一次的"神隐事件"突然的发生后，村子里的人们便都一同消失了……此时、主人公要做的便是单身突入神秘的迷宫中，将一个个的村民都解救出来。当村民被解救出来、重新获得自由后，便会回到维布村中开始重建家园，开始全新的生活……而重建家园后的村民们，为了表示对主人公的救命之恩，也会竭尽所能的提供给主人公各种各样的帮助。

宠物牧场

这是本作中的一个非常有意思的系统。主人公在神秘的迷宫中进行冒险时会遇到一种名为"夫朋"的奇怪生物。它们会跟随主人公一起在迷宫中进行冒险，并且主人公还可以通过它们的协助来使用威力强大的魔法攻击。

当游戏的剧情发展到一定阶段，村子中便会建立起"夫朋牧场"。此时玩家把从迷宫中带回的夫朋放到这个牧场中后，便可以进行饲养了。从迷宫中遇到的夫朋都是最初的幼体（圆圆滚滚的貌似史莱姆的形态……），但放到牧场后，通过不断的喂食，便会使其得到成长。夫朋的成长从幼体到最终的成体共分为4个阶段，每当夫朋成长为新的阶段后，不仅其外形会发生很大的变化，在它跟随主人公进入迷宫后的魔法攻击力与使用回数也会得到相应的增加。另外，当达成特定的条件后，夫朋们还可以通过合体来诞生出更加强大的夫朋！所以，努力的培养夫朋让其尽快成长，也是非常有利于玩家进行游戏的。
























登场人物介绍

索德

本作游戏的主人公,17岁。性格内向、是个对人非常友善的青年。索德非常喜欢音乐，经常站在海边演奏着自己创作的乐曲。

索德并不是维布村的原住居民，在他15岁的时候，乘船出海时不幸遇到了海难，侥幸逃生的索德就这样漂流到了维布村的海岸边……当他被好心的村民救起后，就这样平静的在维布村中生活了两年。

在某日,当17岁的索德正在与心上人(女主人公)阿尼拉约会之时突然发生了异变。原来传说中的神隐事件再次发生了,而这次的遇害对象便是游戏的主人公索德。就在这危机之际,女主人公阿尼拉挺身而出，上演了一出美女救英雄后便消失了。醒来后的索德发现不仅是阿尼拉、连整个村子的村民连同村民的房屋一起都消失了。就在索德无所适从之际,村中出现了一道神秘的光束,当索德踏入光束之后,便来到了变幻莫测、危险重重的迷宫之中。坚信踏破迷宫就能救出村中居民的索德,就这样开始了他的旅程。

阿尼拉

本作游戏的女主人公。生活在维布村中的小女孩。性格温柔、善良,且好奇心极为旺盛。经常缠着主人公索德,要他给自己讲故事(讲索德故乡的事情)。对此索德却也是乐此不疲……某日,当传说中的神隐事件出现在眼前、并看着索德即将成为第100名牺牲品时,阿尼拉体现出了身为女主人公的“大无畏精神”,舍身救下了索德,自己成为了第100名牺牲品。同时,也为故事的发展做出了巨大的贡献(姑娘被恶魔抓走后,小伙子勇闯禁地英雄救美的经典老套剧本由此展开……)

由肯

维布村的村长大人。身强体壮、十分受村民信赖的BOSS级角色。土木建筑系专业毕业的由肯，号称可以在一夜之间将任何的建筑物完工……游戏中对玩家有帮助的格式房屋都是出自他手。

乌普

将村中最大的一颗大˜树砍掉后建起了牧场的家伙。性格温厚、长得一副有如“蔬菜汁”一般的缺心眼面容……在乌普被主人公解救出来后，为了表示感谢、便将牧场改造成了夫朋的养殖基地……

博古

村中最强的防具FAN，认为身穿坚固的铠甲才能安度一生的白痴……在游戏中经营着防具店，为主人公提供各式防具的博古，与经营着武器商店的布奇是竞争对手关系。

布奇

狂热的武器FAN。与上文介绍的博古正好相反，认为手持强力的武器才能安度一生的另一只白痴……布奇所经营的武器店中拥有着各种强力的武器（自称），对于一心只想防御的竞争对手博古，充满了鄙视……

玩 后 感

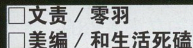
本作毕竟是出自强大的豪华制作阵容的作品，整体素质上还是比较不错的。其中，游戏里的迷宫系统是最大特点。与普通PRG游戏的迷宫不同，本作中的迷宫采用了倒计时切换的方式，紧迫感大增。另外，“宠物系统”的引入，让玩家在迷宫中战斗时也摆脱了孤单感，并且，通过村子里的牧场来饲养宠物也能体验到另一种乐趣。













本作是由财团法人日本棋院监修的棋力鉴定类作品。游戏中会由著名的围棋达人梅泽由香里“姐姐”担任教师，给玩家讲解从初级的基础概念，到高级的如何对阵等知识。即使对于围棋完全不懂的玩家，也能够很轻松的学会如何来下围棋。

代言人简介

梅泽由香里、昭和48年10月4日（即，AD、不，是公元 1973年）出生于日本的东京都，身高1.62米，O型血。小学一年级起学下围棋，小学六年级时已是业余6段。1995年通过职业围棋考试。从庆应大学环境情报系毕业后即成为职业棋手。1998年7月升为二段……现名为吉原由香里（于2002年和前J联赛川崎队门将的吉原慎也结婚后随丈夫姓），隶属于日本棋院，是日本围棋五段女棋手。

梅泽由香里是庆应义塾大学环境情报学部毕业，日本名誉王座加藤正夫的弟子，现为东邦大学客座教授。她曾积极推动围棋在日本的普及，由梅泽由香里参与编写的著名动画作品《棋魂》曾在日本青少年中大受欢迎……由香里也多次在电视节目中讲解比赛以及大力推广围棋普及活动。堪称为代表日本围棋界的其中一人，为著名的美女棋手。

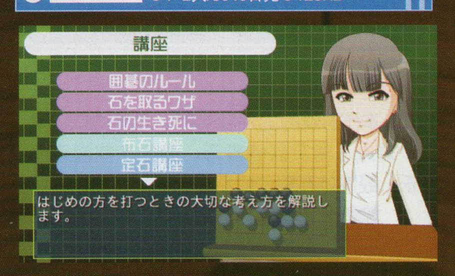


围棋的传说

被人们形象地比喻为黑白世界的围棋，是我们国家的古人们所喜爱的一项娱乐竞技活动……同时也是人类历史上最悠久的一种棋戏。由于它将科学、艺术和竞技三者融为一体，有着发展智力，培养意志品质和机动灵活的战略战术思想意识的特点，因而，几千年来长盛不衰，并逐渐地发展成了一种国际性的文化竞技活动。

PSP 梅泽由香里的简单围棋

ETC ●Nihonkiin Tokyo●2008年10月09日 ●1~2人/5040日元●128KB



相传，上古时期尧都平阳，平息协和各部落方国以后，农耕生产和人民生活呈现出一派繁荣兴旺的景象。但有一件事情却让帝尧很忧虑，散宜氏所生子丹朱虽长大成人，十几岁了却不务正业，游手好闲，聚朋嚣讼斗狠，经常招惹祸端。

于是尧心想：“要使丹朱归善，就必需要先来稳其性，娱其心，教他学会几样有用的本领才行。”在交给丹朱打猎失败后，尧又想出了让丹朱学“行兵征战”的石子棋（即，现在的围棋）。

最开始的时候，在尧细心的教导下，丹朱还是显得比较认真的，但是时间一长，他就又犯了以前的老毛病……最后无奈的尧只能痛心的将儿子丹朱发配到了遥远的南方，而选用了智、德兼具的瞬接替自己。此后舜也学尧的样子，用石子棋教子商均……由此围棋便一直流传了下来。



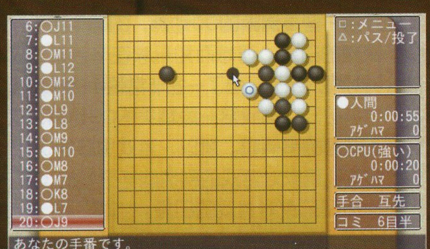
围棋的基础知识

围棋的规则十分简单，但却拥有十分广大的空间可以落子，使得围棋变化多端，比中国象棋更为复杂。这就是围棋的魅力所在。下一盘围棋的时间没有明确的规定，快的可能只有短短的五分钟，但、慢的则能长达数天……通常来讲，一般下一盘棋还是需要一、二个小时的。

棋盘： 盘面有纵横各十九条等距离、垂直交叉的平行线，共构成361个交叉点（以下简称为“点”）。 在盘面上标有几个小圆点。称为星位，中央的星位又称“天元”。

棋子： 棋子分黑白两色。均为扁圆形。 棋子的数量以黑子181、白子180个为宜。

规则简述： 1、对局双方各执一色棋子，黑先白后，交替下子，每次只能下一子；2、棋子下在棋盘的点上；3、棋子下定后，不得向其他点移动；4、轮流下子是双方的权利，但允许任何一方放弃下子权。



游戏菜单介绍

当首次进入游戏的玩家建立好自己的一个存档后，便会进入到菜单画面。在此画面中，会有“讲座”、“对局”、“挑战梅泽老师”、“棋力检定”、“棋谱编辑”以及“系统设定”等6个选项。

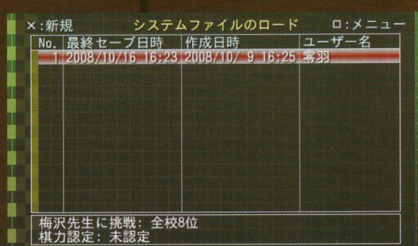
“讲座”中是由梅泽老师来亲自交给玩家关于围棋的各种知识，从最初级的、棋子以及棋盘的概念到高等级的如何落子布阵等，非常全面。

“对局”中有“与CPU对局”以及“与人对局”两大类，其中与CPU对局又分为了有、无指导两项。所谓的“指导”，就是在玩家与CPU对局的时侯，游戏屏幕的左方会额外显示出一个小的棋盘，在这个小棋盘内，系统会替玩家来走下一步，依次对玩家进行提示（当然了，系统给出的方案并不一定是最好的，某些时候会给玩家错误的引导，所以还是建议玩家自己来决定……）。而与人对局则是与另一台PSP进行联机，由两名玩家来进行人与人之间的对弈。

“挑战梅泽老师”是一个资格检定的考试。玩家资料里的级别就是在这里提升的，即、通过此项考试，玩家会从学年第10位一路突进，最终来挑战梅泽老师，成为世界第一。挑战的方式是由梅泽老师出题，连续两次达成了题目要求后便会提升一级，而中途失败的话也可以一直挑战下去（直到玩家筋疲力尽为止……）。另外，在正式开始测试前，还可以选择练习模式来小试身手。

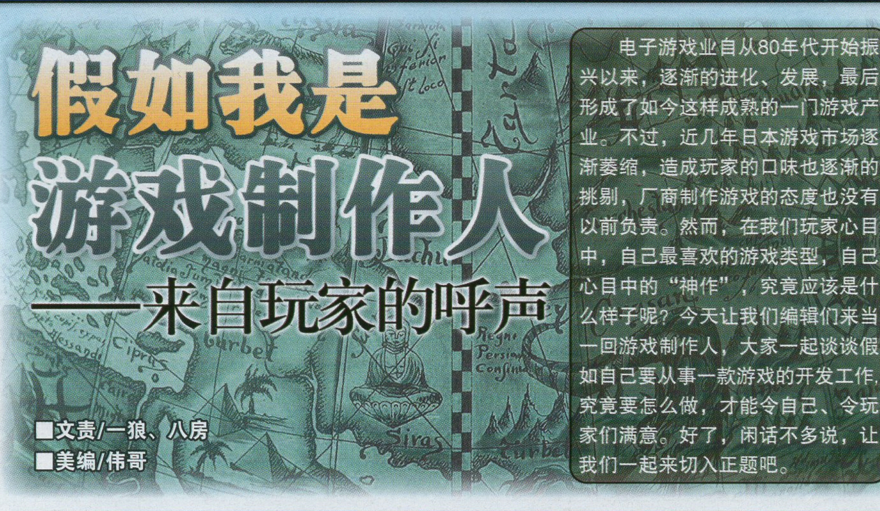
“棋力检定”这一项的意义不是很大。这个选项是接受日本棋院的棋力检定考试。当玩家答完全部的问题后，可以将结果寄给日本棋院，如果合格的话就会发放玩家相应的证书（但费用需要玩家自行支付……）

“系统设定”内有存档的建立、储存、载入等相关操作选项，以及各种其它设定，其中包括效果音、梅泽老师的台词、BGM、棋盘&棋子的颜色等。



玩后感

围棋是一个非常复杂、且充满了“战略性”的游戏。本作中梅泽老师的亲戚指导，能够让完全没有接触过围棋的玩家也很轻松的走进围棋的世界(但，由于日文版的关系，可能会有一部分玩家难以接受……)。总之，本作推荐给所有喜欢围棋的朋友们。随时随地的用PSP下下围棋也是一件很有意思的事情。



电子游戏业自从80年代开始振兴以来，逐渐的进化、发展，最后形成了如今这样成熟的一门游戏产业。不过，近几年日本游戏市场逐渐萎缩，造成玩家的口味也逐渐的挑剔，厂商制作游戏的态度也没有以前负责。然而，在我们玩家心目中，自己最喜欢的游戏类型，自己心目中的"神作"，究竟应该是什么样子呢？今天让我们编辑们来当一回游戏制作人，大家一起谈谈假如自己要从事一款游戏的开发工作，究竟要怎么做，才能令自己、令玩家们满意。好了，闲话不多说，让我们一起来切入正题吧。

追求画面上的革新 在视觉效果上引人入胜

在如今这个时代下，但凡谈及到游戏，玩家们口中第一句讨论的，肯定是"这个游戏画面做的如何如何"这样的语句。这一点已经成为业界里被公认的事实，一款游戏制作的是否成功，画面效果能够起到决定性的作用。当然，这些也不是完全绝对的，至少一款游戏的画面要制作的和机器机能相称，不能在NDS上推出一款只有16位机水准的画面，否则一定会令玩家反感。

高画质的场景描绘

有人说DQ系列的画面一直不如FF，这一点的确是肯定的。不过，如果抛开FF不看，DQ系列自己和自己比的话，每一作的画面都是在持续进步着的。FF系列之所以说画面上比DQ美观，最主要的原因是DQ一直走着2头身Q版的卡通路线，而FF系列在PS时代的FF7之后就彻底的走了真实人物比例的风格。在当时看来，DQ比起FF画面上的确相差很多，真实的场景和Q版的人物相比，肯定会说DQ系列不思进取，FF却走在时代的最前端。正因为这一点，在PS时代有一大批玩家接受了FF系列，而DQ系列一直被遗忘着。直到近年来DS成为市场主流，DQ系列频繁把正统作品复刻到掌机上，玩家们才对国民RPG有了全新的认识，虽然画面风格上比较淳朴，但是游戏的素质，还是和FF系列有得一拼的。

所以，一款成功的游戏，最起码要在画面上给玩家留下深刻的印象，就像书刊杂志一样，封面必须做的特别精美，才能吸引读者的眼光。当然，也不能刻意的想跨越机能做出优秀画质的游戏，那些也毕竟不太现实。

精美的CG动画

除去游戏片头的CG动画不说，在游戏中如果能穿插一些高清晰的CG动画，的确能给玩家留下深刻的印象。可想而知玩家在辛苦游戏了这么长时间，终于打倒了一名非常棘手的BOSS，之后可以放开心情欣赏一段精美的CG动画，这是多么惬意的事情啊。所以，游戏里穿插CG动画不但能让玩家对游戏的剧情能够更好的了解，也能让加深玩家对游戏的印象。当然，所谓的CG，并不是即时演算，高画质的CG所占的容量也非常大，家用机上推出况且还说的过去，毕竟有大容量的存储媒体做后盾，但在掌机上面加入大量CG动画的话，游戏ROM的容量肯定会少不了。这一点尤其在DS上表现的比较明显，DS的机能毕竟不如PSP，加入大量的CG动画占容量不说，CG的画质也并不是特别养眼。所以，根据机能而异，适当的穿插一些CG动画尚还说得过去，如果CG太多，难免令玩家感觉到厌烦。而且，CG的质量提高了，游戏本身剧情和系统方面，或多或少可能会有些缩水吧。

在这里不得不提到游戏的片头动画和结局

动画，前者是给玩家视觉上的第一冲击，必须做的非常有气势，才能给玩家留下美好的印象，而后者一般是给真正喜欢这款游戏并坚持玩穿的玩家欣赏的美好结局。一般来说，游戏的结局收尾收得漂亮，也能激起玩家一段时间以后再次游戏的欲望。剩下的就是如上文所说，游戏中途在适当的关键剧情处穿插几段优秀的CG动画，这样的话效果更佳。

塑造人物的性格



萨菲罗斯恐怕是每一个喜欢FF7的玩家心目中崇拜的人物。

但凡游戏必然要涉及到人物，玩家所扮演的主角，玩家在冒险中所遇到的同伴，甚至于村庄里无辜受害的NPC，这些人物都必须要塑造出一种特别的性格而给玩家留下比较深刻的印象。这样也才能让游戏值得推敲，让热爱这款游戏的玩家们能够在通关之后反复研究游戏里的剧情和细节部分，揣摩游戏中人物的性格及其内涵等等。早在FC时代，由于机能所限，想突出人物的性格，也只有依靠短短几行的文字对话来让玩家从台词中来了解这个人的性格甚至性别……到了后来，随着机能逐渐的进化，刻画人物性格的手段也有了很多种，比如从人物的动作、人物的表情、甚至于背景音乐的突变，场景气氛的烘托，以及第三者客观的吐槽等等。总之，优秀的游戏至少在刻画的人物上一定要给玩家留下比较深刻的印象，这一点在动漫界也是一样，动漫人物在某一集里的一举一动，都是动漫迷们闲暇之余乐于称道的所在。

当然，塑造出的每一个成功的游戏角色，往往以反派角色居多。因为玩家所扮演的主角是不可能有过多的剧情来描绘自己，玩家自己的操作中和NPC不断的对话，玩家最直接了解的，应该是NPC的台词和个性。那么玩家面临的最强大的敌人，甚至于整个游戏的关键性人物，这就是玩家心目中印象最深的人物了。比如重装机兵里的红狼、FF7里的萨菲罗斯、DQ4里的皮萨罗等，这些能力超强而又处处与主角作对的人物一般也是玩家所憧憬向往的人物。一旦通关之后能有隐藏的剧情，或者是在复刻版里添加了新要素，让这些强力的BOSS原本领了便当而奇迹般的复活，并离奇地加入主角的队伍当中，与主角一同冒险，相信这也是每一个FANS日夜梦想的事情。这样一来，一能让玩家在一次通关以后再次继续挑战这个游戏，让游戏的余热发挥得更持久；二来能让玩家心目中的英雄能有一个更好的归宿，使得游戏也能有一个圆满的结局。



DQ4的复刻版里把皮萨罗加入了同伴，了却了玩家们的心愿。

特别策划



传神的背景音乐 给玩家留下深刻的印象

看到这个大标题，很可能会有人发出疑问，为什么音乐能给玩家留下深刻的印象，难道画面就不能吗？其实，稍有经验的玩家可能会有这样的感觉，在玩游戏的时候，画面直接冲击玩家的视觉，但是在实际游戏之后，玩家对游戏的画面、精美的CG只能在脑海里留下一个大致的印象，真正让玩家用语言来描述当时的场景，还是颇具难度的。而音乐则截然不同，如果玩家真正对某款游戏有感情，一定对游戏里某些场景的音乐记忆犹新，甚至于多少年之后随口还能哼出某些场景的BGM。

明星演唱的主题曲

早先的主机由于机能限制，无法模拟出真人语音，自从PS时代开创以CD音轨作为音乐输出之后，不少大作都聘请著名的歌手来为某款游戏演唱主题曲。这一点恐怕还是FF8给大家留下的印象最为深刻吧，王菲的那一首EYES ON ME不知道牵动了多少玩家的心肠。请明星来演唱游戏的主题曲不但能给游戏带来华丽的包装效果，从而带动软件的销量，还能给玩家留下深刻的印象，使得游戏本身的价值得到升华。当然，早期的掌机由于机能所限，恐怕难以在性能上达到这种高音质的要求，不过现在的PSP和NDS基本上已经可以做到模拟人声的效果。不过某些游戏却一直走着保守的路线，没有狠下决心请明星代言，这一点恐怕也是其中另有苦衷的缘故吧。

不过，所谓的主题曲，不一定非要在游戏片头时候演唱，不少游戏喜欢把游戏的亮点和重头戏放在游戏最后结局ENDING里面。最好的例子就是“月下夜想曲”了，“月下”的主题曲就是在通关以后才能欣赏到的。当然，也有不少大作厂商不惜花费资金，在游戏的片头和片尾都专门制作歌曲并聘请歌手来演唱，不过这种情况总体上还是并不多见的。



FF8主人公冷酷的个性已经深入每一名玩家的心中。

特殊人物的登场音乐

细心的玩家可能早已发现，在多数的游戏动漫里，关键性的人物登场之后，一般都会响起一段特殊的背景音乐。最简单的例子就是《犬夜叉》这部动漫里，杀生丸、桔梗、奈落等关键人物每次登场，都会有自己的专属音乐响起。其他的诸如FF8里的魔女，《龙骑士传说》里的罗伊德等等人物的专属音乐一旦响起，玩家们就会猜测可能XX人物马上就要登场了。这种依靠音乐给玩家带来的冲击往往比直观的画面和台词给人留下的印象更为深刻，同时也能加深玩家对于游戏剧情的理解。当然，这些游戏一般都是带有一些电影化的色彩，早期的游戏由于机能所限，根本不可能考虑到这些细节方面的问题。



杀生丸的孤傲性格，的确迷倒了不少FANS们。

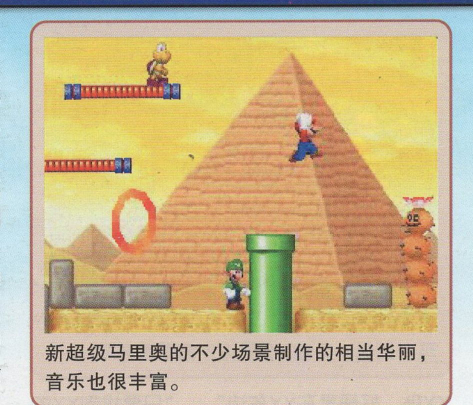
当然，这种需要拿特殊音乐来烘托气氛的，一般都是反面角色，玩家队伍里的正派角色，一般是不必费尽心思来拿音乐来装饰。因为正派角色往往都是一直在玩家的队伍中，登场的频率也比较高，每次说台词的时候都要频繁切换音乐，反而把场景的音乐给冲淡了，这一点在下文提到场景音乐重要性的时候再做分析。然而偶尔登场的反派角色甚至于提前露脸的最终BOSS，如果能用一段自己专属的音乐来加以衬托，更能显示出这个人物的关键性所在。比如DQ4里的皮萨罗，两次登场的时候都会响起自己的主题音乐。

背景音乐烘托气氛

除去主题曲、人物曲不说，游戏中各个场景的背景音乐，也是整个游戏音乐部分里的重中之重。玩家在游戏中冒险，必然要经过形形色色的场景，玩家如何能在庞大的地图上记住每一个场景，这些就完全依靠音乐给玩家留下的印象了。DQ、FF等主流RPG游戏中，每一作每一个场景都有独特的场景音乐，城堡的庄严、村庄的宁静、洞窟的凶险、战斗的激烈，这些BGM时而柔和，时而惊悚，让玩家能够根据音乐感觉到自己似乎就身处于游戏冒险中，进行游戏时也能拥有更好的投入感。抛开RPG游戏不说，某些动作游戏，如《超级马里奥》系列等，每一关的场景也都有着不同的音乐，比如要刻画一个沙漠场景，除去背景上的仙人掌和沙丘不说，如果能穿插一段具有印度风格的音

乐，更能让玩家感觉到沙漠的气氛。

当然，这些音乐的数量也不能太过于频繁，玩家的记忆力毕竟都是有限的，如果一款游戏中穿插的场景音乐太多，玩家可能记不住全部的音乐，对场景的印象也不会太深刻。所以，大多数游戏中一般都是迷宫统一为一种音乐，城堡统一为一种音乐，村庄再统一为一种音乐。制作人只是想让玩家在听到音乐之后明白自己身处的场景种类而不是要明确自己所在的准确的村庄名。在适当的情节发生时，再响起一段剧情特有音乐或人物专属音乐，就像上文中提到的反派人物登场音乐等，这样给玩家带来的冲击会更大，对登场人物留下的印象也会更加深刻。



新超级马里奥的不少场景制作的相当华丽，音乐也很丰富。

感人的游戏剧情 层层衔接令玩家欲罢不能

基本上所有的游戏都有着属于自己的剧情，有了剧情玩家才知道自己游戏的目的。不管是动作游戏、射击游戏，还是角色扮演游戏，甚至于网游，都有着自己的故事背景。然而制作方要做的就是把故事很好的融入到游戏里，给玩家一个什么样的立场，玩家要如何完成任务，这样玩家才能玩的明白，玩出乐趣。如果玩家进入游戏里都不知道自己的任务是要干什么，下一步该往哪里去，那么这款游戏就可算是失败之作了。所以，一款成功的游戏就应该在游戏的片头里把游戏的时代和故事大致的交代清楚，这样玩家对于故事的理解也能更加深入。

主线剧情衔接紧密

说起游戏的剧情，肯定要大致分为主线和支线两个部分，这里还是先给大家分析一下主线剧情在游戏里的重要性吧。所谓主线，就是玩家在游戏中的主要流程和任务，比如最简单的，《超级马里奥》里打倒库巴救走公主这就属于主线，而金币收集和隐藏关卡这些就属于支线的范畴了。正如标题所说，主线剧情一定要衔接紧密，玩家在游戏中要时时刻刻明白当前正在完成的任务以及下一步应该去哪，不能有卡住的现象发生，否则会有玩家因为找不到下一步应该去的地点而中途放弃游戏。一旦玩家选择了放弃，那么制作人在剩下游戏里投入的一切心血也就白费了。有些玩家会抱怨说，因为看不懂日文剧情，所以也不知道下一步应该去哪。其实，有些游戏在细节上设计的非常体贴，比如可以查看之前的主要任务情报、地图上直接用箭头表示下一步应该去的场所等等。当然，这些毕竟都是次要的，游戏故事本身的质量，才是整个游戏剧情是否精彩的要点。

首先在游戏选材的时候，要给玩家一个明确的方向，但是不能把一切都给交代清楚，这样玩家就因为了解了游戏里的一切而在之后的游戏里找不到乐趣。好的游戏剧情应该层层递进，在开场里埋下许多伏笔，制造一个个未解的谜团，这样玩家才有动力去继续游戏顺便解开这些谜团，类似于一篇记叙文，当然要有起因、经过和结果。当然，更往深一层探讨的话，好的游戏剧情不但要衔接紧密，还要经得起反复推敲，让玩家在一次通关之后似乎感觉还有些不太明白的地方，需要反复再次游戏，才能把游戏里隐藏的一切内涵给挖掘出来。

支线剧情耐人寻味

说完了主线，下一步该说说游戏里的支线剧情了。所谓的支线剧情，当然就是主线之外的剧情部分。当然，这里的支线要分为许多种。比如FF里的支线一般是指分支任务，在完成主线某些任务的同时，可以到地图上XX地方去完成一些与主线无关的任务，当然，这些任务是不影响到游戏结局的，做不做都无所谓的。完成这些任务获得奖励或者提升等级之后，可以再回到主线中去完成下面的任务。而DQ里面的支线一般是指与主线无关的对话部分，比如从村庄里某个NPC口中打听到“XX处可以找到XX的情报”，之后玩家就可以在支线对话中和同伴谈论与这个情报有关的事情，同伴会说“说起

特别策划



玛利亚说：带着3个男人？真是羡慕啊……

XX处，好像是在XX东边”、“只要找到XX的话，就能救出XX”这样的台词，这些台词有助于剧情的理解，也有助于玩家完成主线任务。当然，名为“支线”，这些对话也是触不触发都无所谓的，即使不去进行这些支线对话，也不会影响到主线结局等。所以，一款游戏的支线剧情做的好坏，可以从侧面上令主线更加丰满，游戏的可玩性也能得到进一步的提升。

不过，实际上在游戏开发中，支线剧情往往比主线要棘手很多。因为毕竟是和主线不大相关的东西，如何把支线很好的和主线链接在一起也是剧情的关键。再拿上文提到的FF和DQ举例子吧，FF里某些支线任务，比如隐藏的召唤兽，必须要在主线中提起这一段剧情，玩家要明白自己在完成主线的某个任务之后，因为打听到XX情报，然后可以到XX地去完成这个任务。当然，这个支线在主线剧本策划的时候肯定是没有考虑到的，既要把支线加的饱满，又要不与主线风格脱轨，这些困难，想必只有游戏开发人员自己才能明白吧。而DQ里的那些支线对话，难点就在于和人物的性格相吻合了。同样的剧情要从不同的角色口中说出，既要委婉的表达相同的意思，又要符合角色的性格。比如在DQ4里打听到宝藏的情报的话，贪婪的玛利亚总会表现的特别积极，而沉稳的特鲁内克就会考虑用这些钱去做更大的生意。

便捷的操作方式 即使菜鸟也能轻松上手

或许曾经有过游戏开发经验的玩家应该知道，一款游戏其实就是一堆元素加上一连串的脚本程序给链接起来，之后经过重重包装展现在玩家面前。而玩家对与这堆元素和脚本最直接的接触，那就是通过游戏的操作平台了。所以，游戏的操作界面不但要制作的非常精美，游戏的操作感也要非常体贴。毕竟玩家如果连游戏的操作都难以适应，游戏其他素质方面再优秀也是不会博得玩家的喜欢的。

体贴玩家的操作设定

操作方面体贴玩家的设定有很多种，早期FC时代的游戏由于机能所限人物的行动速度非常缓慢，这一点也是玩家们所经常抱怨的。好在现在的游戏基本上已经没有了这些诟病，操作方面也令玩家们非常满意。3D的游戏大多数也都导入了360度自由旋转视角的功能，利用L、R键调整视角,十字键来进行人物操作。　不过，某些游戏诸如前不久发售的《世界毁灭》只能45度旋转视角，这一点设计的非常差，还不如取消3D回归2D方便。更有甚者如DS上的《海格力斯的荣光》居然没有在人物建模上设置可通行度，玩家操纵的角色可以直接穿过NPC,这一点就感觉非常不切合实际了。再如早期的DQMJ中角色的双脚走动频率大而实际人物移动速度并没有那么快，这些细节方面如果能够再人性化一些就更好了。



图中主角海格力斯明显和NPC完全重合了，厂商居然连这一点细节都没考虑到。

总之，操作方面也是和画面、地图元素、人物建模上有着一定的联系的。早期的四方向行走姑且不论，自从PS时代以后人物的多方向行走都会根据前方场景做出偏移，比如某些通往斜下方的道路，即使按住方向下键也可以贴着墙壁斜下行走等等。制作方的细节方面为玩家考虑的越周到，游戏的初始受众面就会越来越广。当然，真想让玩家坚持把某款游戏打穿，这就需要其他各方面的多加努力才行了。

多重操作相结合

《龙骑士传说》这款游戏中，玩家需要看准时机点下按键才能打出连招。

在当前庞大的玩家群中，每名玩家所喜欢的游戏类型也是截然不同的。如何把一款游戏中融入多种游戏的要素，如何让更多的玩家群去喜欢上这一款游戏，也是制作方必须反复斟酌的问题。当然，如果能打破传统游戏的局限，给游戏类型适当的发展空间，打造出一种新的玩法，这样才能更好的吸引玩家的眼光。比如从最早起的RPG游戏和ACT游戏相融合，诞生了全新的ARPG游戏，ARPG游戏不但具有RPG中的剧情和成长等系统，也包含有ACT游戏中爽快的操作感和解谜等要素。这种游戏就算是操作系统上的一种升华了。让纯RPG玩家玩起来也必须去研究ACT游戏的技巧，让ACT玩家也能及早的适应RPG游戏中庞大的内涵。当然，这样就能使两方面的玩家都能或多或少的进行尝试，游戏的玩家群也能得到进一步的拓宽。

编者非常钟爱的PS时代的一款名为《龙骑士传说》的游戏就很好的把RPG和SLG以及FTG等游戏很好的结合在一起。平时的剧情当然是日式RPG一样的博大精深，战斗中却类似与FTG一样必须在合理的时机点连击才行，遇到了强大的BOSS变身作战时又转变为SLG一样的讲究战术安排，甚至于不少解谜机关还必须讲究ACT游戏类似的细微操作等等。通过这款游戏也能让平时不怎么玩ACT的玩家从RPG玩家群中过度开来，能够更好的适应其他类型的游戏，当然对于整个游戏界的发展所做出的贡献，也是功不可没的。

穿插迷你小游戏

那么在最后要提到的，就是附带的迷你小游戏了。虽然只是个不太起眼的附属品，不过在玩家长久游戏闲暇之时，用来消遣一下时光也是非常不错的。例如DQ里的赌场、重装机兵里的赌青蛙、恶魔城里的BOSS RUSH(虽然这个可以不列为迷你小游戏的范畴内)等等。多种小游戏附带在一起，也能让游戏的可玩度得到进一步的提升，使得玩家永远不会有厌烦感。甚至有诸如“瓦里奥制造”这样的纯粹以迷你小游戏合集为形式的游戏出现，也不能不说迷你游戏也是有着自己的亮点的。当然，这些小游戏也要与整个游戏的宗旨有所联系，完成之后一定要有各种奖品等，否则玩家是没有动力去完成制作方设计的这些“附属品”的。



瓦里奥制造这款游戏虽然简单，但是获得了很大的成功。



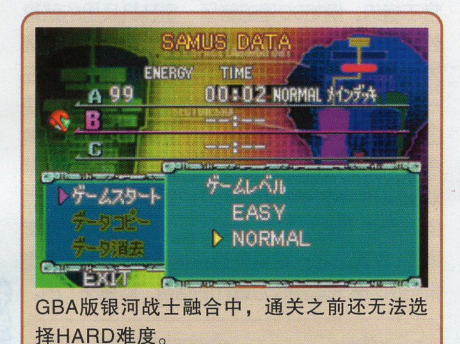
系统上的大胆创新 勾起玩家再次游戏的欲望

之前已经分别提出了这么多的成功游戏必备的要点，最后还是谈谈游戏的系统相关吧。说起游戏的系统相关，可以谈及的内容太多，而且根据游戏的种类不同，系统方面也各有千秋，所以在这里还是针对两个游戏系统方面的共通点来简单说一说吧。一款游戏如果想在玩家群中留下良好的口碑，不但要有创新的系统让玩家玩起来具有新鲜感，还要能勾起玩家反复游戏的欲望，让玩家在一次通关之后不会急于马上封盘，游戏中还有其他有乐趣的地方。

通关后的隐藏要素

通关后的隐藏要素就是最常见的、能让玩家反复游戏的系统之一了。大多数游戏里都会在通关之后开启某些隐藏模式，或者在通关之后追加一个隐藏BOSS可以挑战等等。当然，游戏里如果设计了多重结局，也会影响到玩家是否能再次游戏争取打出完美结局出来。这一点

《恶魔城》系列一直把握的比较好，基本上一周目只是基本的通关，之后会继承存档、道具、等级直接进行二周目。同时，二周目一般会开启新人物的模式和BOSS RUSH模式等，让玩家觉得即使已经打通了这款游戏，新开的模式玩起来也不失新鲜感。更有甚者，诸如《北欧女神》这款游戏中，二周目才是游戏真正的开始这种设定，可算是把游戏的可玩性发挥到极限了吧。即使是《银河战士》这样的动作射击游戏，通关以后也会开启高难度模式能够让玩家继续挑战。可见，多数游戏基本上都考虑到二周目的设定，让游戏的余热能够发挥的更为持久。



GBA版银河战士融合中，通关之前还无法选择HARD难度。

抛开通关之后的隐藏要素不说，在一周目流程中如果能隐藏大量的宝箱和分支路线等，也能让玩家在一次游戏之后感觉到似乎对自己的游戏成果不太满意，从而在二次游戏里把游戏打完美。当然，单机游戏毕竟不比网游，游戏中隐藏的所有要素早晚会被全部挖掘出来，制作人能够做到的，就是尽可能的把游戏中隐藏的内容做的更加丰富吧。

充满不可预测性

再有一点，就是游戏中的不可预测性了。有的玩家可能会说，网游固然是全部都是不可预测的，而单机游戏剧情毕竟都是固定不变的，如何提升不可预测性呢？在这里首先要解释一下何谓不可预测性，如果这款游戏已经赤裸裸的被玩家研究透彻，玩家已经把游戏中每一个剧情都烂熟于心，那么这款游戏对于这部分已经研究的非常深入的玩家来说就是一款毫无意义的游戏了。所谓不可预测性，就是要让玩家捉摸不透游戏中的种种系统设定，也就是把游戏中的种种数据不太直观的表现在玩家面前。这里面就要经常用到变量这个函数了，游戏中穿



战斗中充满不可预测性，这就是DQ战斗系统的魅力所在。

插着大量的变量函数，使游戏中随机性所占的比重比较大，让玩家觉得游戏里处处都有着运气和人品的成分在里面，这样的游戏玩时间久了才不会感觉到厌烦。

比如新发售的《恶魔城刻印》里面导入的随机宝箱这个概念的确做的非常不错，宝箱里的东西不是固定的，玩家在每次打开宝箱的时候都会充满着期待，这样才能极大程度的激起玩家游戏的积极性。再有就是多数游戏里会心百分比的设定了，玩家也不知道敌人会在什么时候使出会心一击，即使以为自己HP全满应该不会挂掉，谁知道敌人瞬间打出一个会心直接秒杀了我方，这种事态也是玩家之前没有预料到的。所以玩家在战斗中就会多准备几个复活药，以防止这样的突发事件发生。这样一来玩家在游戏中就会时时刻刻有着紧张感，也能使游戏的乐趣倍增。

当然，如果制作人考虑的再周密一些，能够在游戏中导入敌人掉落金钱随机，敌人的经验值随机这种类似的设定，也会使玩家更难以捉摸游戏中的种种数据。当然，这些数据值不一定非要完全随机，可以在一定的幅度内上下波动。总之，游戏中的运气比重占的越大，玩家人品爆发时的成就感就越高。



不知道以后的恶魔城系列中，会不会保留宝箱这个系统设定。


分析到最后，大致总结了成功游戏必备的以上几大要素。当然，这也只是编者的一面之辞，编者也毕竟不是权威的游戏开发人士，所提出的观点也未必切实可行。编者的这篇文章，推荐给以后有心从事于游戏开发，或者正在使用PC上的游戏开发软件尝试制作同人游戏的玩家们参考一下，虽然不算太专业，不过句句在理，读了编者这篇文章，或许大家能够有所收获吧。


上面的一狼同学很有爱的列出了他对于游戏的见解，还侃侃而谈了关于游戏设置的种种设想，现在么好像该轮到我了。不过我这人实在是很没建树，玩的游戏虽然不算少却也没什么设想，所以要我提点积极意见实在是有困难——毕竟就算是平时玩各类游戏，我也往往是一边玩得津津有味一边满腹牢骚。就这一点好像被翔武君说过无数次“好纠结！”所以，本次干脆就让大家来听听我的牢骚吧。你们！别用那种看着别扭老头的眼光看我！我敢肯定你们看完之后，准会发出“于我心有戚戚焉”的感慨的！



我们要玩游戏，不是玩画面！

游戏是什么？从某种程度上来说，游戏就是作为“人”的玩家，与作为媒介的“机器”进行互动的过程。更深点说，游戏是游戏制作者的心血，玩家玩一部游戏，正是通过游戏这个媒介与制作者进行间接的沟通——或许你可以把这称为神交？总之，一部好的游戏，就是要充分地把制作者的理念（这个游戏这么做的话会很好玩！一类的）通过游戏过程传递给玩家。而这种传递不可或缺的途径之一，就是直观的展示，即，游戏画面。

游戏性好高啊！

面对一位女士，你可以说她漂亮，不漂亮的话你可以夸她有气质，连气质都没有的话你只好说她有内涵——这是个流传很广的冷笑话。而游戏圈里，这个笑话更得到了延伸：面对一个游戏，你可以说它画面好，画面不好的话可以说很精彩，若是一眼也看不出什么东西，也只好说“真有游戏性”了。游戏性的问题我们不要去管它（估计谁都说不清楚），总之，听到有人说“游戏性高”，您先别乐呵，这多半是委婉话说，这游戏画面太差劲了。

事实上，游戏画面好坏从来就不是评价一款游戏的首要因素，即使是以大场面大制作枪车球扬名的欧美大厂（如EA 育碧）的重磅作品，折戟沉沙的也不在少数，倒是有些简单可人的FLASH小游戏往往能风靡一时。有很多岁数稍大的玩家，玩着新出的游戏总觉得索然无味，倒是对当年GB、FC上的点阵画面念念不忘。为什么？正如我们刚才说的，因为那些游戏用它们简陋的画面将游戏制作者的理念传播到了玩家心中。说白了——就是这游戏能有办法让人“玩进去”，吃透这里面的味道。

人们拿到一个游戏，首先是看什么？肯定是开机玩玩，看看画面。在过去那个堪称洪荒时代的日子里，游戏画面都是一样，玩家们的审美观也就如同幼儿一样，有个游戏就是美。而今，硬件技术大大发展，玩家们的品味也提高了，真想要抓住玩家们的眼睛，一个好的画面是很重要的。游戏就如同女孩子，风华内敛固然是好，不过长得美了，机会自然也就多一点，



这游戏CG和战斗画面天差地远，地图画面更是雷得人外焦里嫩。

特别策划

环肥燕瘦永远要比素雪长歌更招人喜欢——这还是游戏足够内秀情况下，多少也会有几个识货的“诸葛亮”钟情那些“黄月英”。只可笑那些跟风作势的厂商，专喜欢低成本、广撒网，摆弄乱枪打鸟的把戏。如此炮制出来那些画面丑陋的游戏又有几个能够出人头地的？多半也只是东施效颦，贻笑大方。就比如我八房，若是一开始顶着个大黄狗脑袋亮相，你会仔细听我讲话么？（笑）

赏心方能悦目



这样的优秀的“画面”，再“好”也只能取一时之巧而已。踏踏实实做游戏才是正途。

喷完这画面差劲的，接下来我们该说说这“画面好”了。等等，你不是刚才说画面不好有罪么？自相矛盾？当然不是。和许多玩家一样，我其实对画面并不感冒，我真正感兴趣的是游戏究竟好不好玩——年轻貌美是好事啦，但本身没什么内涵，纯靠美貌取胜的话，也不过是个庸脂俗粉而已。我们前面说过，一部好的游戏，要让人能够“玩进去”，吃透游戏的精髓。但，假如玩家好容易认真品评了游戏，却发现游戏内容十分无趣呢？很明显，遇到这种金玉其外败絮其中的家伙，要比错过一款好游戏要窝心得多。这还是其次，最恶心的是，当你“捏着鼻子”（坐在旁边的雪飞语）打穿一部包装（宣传）得衣着亮丽（让玩家期待很高），但本就不怎么“好看”的游戏（我没说ASH！我没说量产传说系列！）时，却发现这游戏实在是表里如一的烂，那可就太倒胃了。

当然，游戏宣传并不是画面，我在这里是把“画面”这个词泛化了，代指“外在”。而事实上，这种“外在”还不仅体现在宣传上。时下有许多游戏十分“善解人意”，知道掌机玩家们的审美都是啥样，于是大行“萌”道，更



日式圆润可爱的画面下是坚硬而生涩的美式内核，实在是堪比LOLI洋装下的胸毛。

有甚者干脆在游戏内容上打起了擦边球，比如S◇KP□AY○×RE那个《魔○裁判》和诸如《天◇牌娘》，分明就是赤裸裸的卖萌，啊不，卖肉。（阿弥陀佛，绫小路退散）总之就是但求养眼，游戏内容多半空虚乏味或者没有亮点。此等游戏泛滥，实在让人哑然失笑，扼腕叹息。说到这里，还不得不提前几期咱做攻略的那个《剑与魔法学园》，其实这游戏根本就是PS2上的巫术，系统繁复、剧情晦涩，非常难上手，结果大奸商ACQUIRE把几年前的滞销货翻出来重新打扮一下，弄了个好萌好萌的人设就当新作来卖。可怜我兴致冲冲地领到攻略回去攻关——你们，你们能想到我的心情么（哭诉状），这简直是一把抱起一个可爱的小正太，正要捏脸时候忽然发现他长满了胸毛和腿毛啊！雷得我外焦里嫩啊！（被拖走）

削足适履够了没？

好吧，画面太好和画面太糟都被喷了，难道关于画面我还有什么想说的吗？没错。事实上，画面素质好坏只是表象，态度和观念才是根本问题。掌机，鉴于其特质，机能必然会低于家用机，所以一切出在掌机上的游戏，都应



画面在NDS上算好了。但比上不足比下有余的画面，远不比当年fc画面带给我们乐趣。

问答 广东 陈贵生
高达黑历史中提到的机战Z市哪个平台的游戏啊？（是PS2）
男，20岁，广东省普宁流沙镇新坛居民宿舍

该以掌机特质为出发点。可惜的是，即使是这个简单的道理，却也总有一些人搞不明白，硬要在掌机上搞上等画面，做大场面——结果倒也不是做不出来啦。FF7CC和怪物猎人的画面还是很好的，但，总免不了有人为这股歪风邪气买单吧……比如某个和蔼可亲的小胡子，他首先做了一部纯3D战斗动画的战略RPG，结果从5000日元值崩到900日元仍然滞销；然后他又做了一款人设堪比《DQ》的即时战略，暴毙；最近他的作品是一部系统独特的超原创RPG大作，人物全都是3D的哦！发卖之初就创下了销量1900份的战绩。（无奖竞猜再开：大家来猜猜，这位小胡子叔叔和他的三个游戏都叫啥？欢迎回函卡回答）不单是他，著名制作人硫酸脸——啊不，是板垣伴信，在NDS上倾情奉献的《忍者龙剑传》，也是一经发卖便血溅五步……一幕幕惨剧告诉我们，做掌机游戏要三思而行，切忌生搬硬套。



侧耳聆听不该是奢望

既然说到了画面，不得不提得就是音乐和音效。看，听，玩，这是电子游戏与玩家互动的最基本的部分，从来只有音乐翻身当家做主（成为一部游戏的卖点），没有哪个游戏不要音乐的。画面是主菜，音乐就是葱姜蒜辣，音效就是油盐酱醋。制作音乐时，制作人的心中同样要有个度，否则就会适得其反。

绿叶难当

好吧，要批评音乐的话，能说的话很有限，总结起来就是两个字：难听。不过就算是难听，也有种种不同的类型，最普遍的自然是乐曲本身难听了。其实无论谁做一部游戏，都没有特地把音乐做得不好的打算，但个人水平不同，听众喜欢的风格不同，也很难让所有人满意。不过总会有一些人做出让所有人都不满意的东西来——最显著的就是在某些NDS游戏上。某位仁兄是尽情挥洒他的创作才能了，却忘了NDS的音源只有16声道的ADPCM而已……于是乎重低音变成了噗噗声烟消云散，和弦也缩水成“嘀嘀嘀”，真是画虎不成反类犬了。



GBA上几代FF的remix做得都很不错，不知道为何惟独FF 6 GBA的音乐如此别扭。

当然，也不是所有音乐都那么难听，某些优美悠扬的游戏同样会让人倒胃——动不动就在你耳边悠扬一次，再好听的音乐也要变成电波啊……一段短短的音乐来回LOOP也算了，某些脑袋秀逗的家伙不知道怎么想的，把音乐切换做得比头发丝还细。好吧，或许你的音乐是不错，问题是每转换一次画面就得换一次，整个游戏内听了无数次前奏，好有趣么？也有某些厂商秀逗掉的，比如最近的《梦幻之星PSP》，把主题曲藏得那个隐蔽啊，连我这么有耐心的人都玩了20多小时才发现。

千言万语难开口

开口干嘛？说话啊！很明显，这一小节的内容是有关语音的。和音乐一样，语音同样要服务于游戏，同样得当好“绿叶”，而作为人声发音这一特点，语音还担负着塑造角色性格、丰满角色形象的作用。有，还是无？往往就会有一些制作人误入歧途。最常见的例子是玩家经常抱怨：“啊，这语音怎么那么少啊！”“机战没有语音一点也不热血啊！”虽说这要受硬件和经济条件制约，但制作人很明显应该考虑到这一点。在过去没有语音的日子里，大家玩游戏倒也津津有味，可自从主机性能提升，随时加入语音可行的时候起，语音这个要素就已经无法被忽视了。如果不能加入语音的话，请试着避免塑造那些需要语言张力的环境吧！折中的办法也不是没有：比如前两期我大加推崇的NDS《超执刀2》，限于机能，游戏语音往往只有短短的几个词或者一句话，但正是关键时刻的一句台词，将手术现场人物的紧张、放松、

特别策划



虽然本身的剧情、音乐素质算得上很好，但没有语音的硬伤让本作毁誉参半。

绝望等情绪点缀得有神有色，这就是功力。

当然，凡事都有两面性，既然有语音不足的，就自然有语音过剩的。当然，语音越多越好，最好全台词都是发音的，只是——如果语音与其他东西冲突了，应该怎么选择呢？我们要时刻记住，语音，是为了剧情、角色塑造而存在的，而包括剧情人设在内的一切要素，都是为了充实游戏的内容。有时，为了更重要的东西（或许是关卡构建、装备数量等），语音就应该乖乖的让路。硬要占用其他资源做语音，那只能是舍本逐末，适得其反，这在一些AVG游戏中尤其明显。比如说——游戏本身语音十分丰富，结果字幕快放功能反而不完善，逼玩家每次玩那一段都要听台词；女主角声音很萌，结果存档个数却少得可怜。真不知道厂家有没有为玩家考虑。



游戏众生的芸芸百态

画面、音乐都说过了，接下来应该是什么呢？当然是剧情。剧情和系统都是游戏的核心部分。比如DQ，没有剧情的话就只是哄小孩玩意而已。即使是那些以系统为重点的游戏，剧情也往往担负着将玩家逐步引入到深奥系统中的任务。比如名作《セブン～アルメセラ年代记～》，游戏全部的精髓都在通关后开启的“莫尔莫斯骑兵队”模式上，游戏主线剧情整个流程，其实是个逐步介绍并加入系统，让玩家熟练运用的练习关。这种情况下，如果剧情不能引人入胜，游戏的真正发光点就会被错过了。

您还是讲普通话吧！

当周星驰用颤抖的手在地上划出棒棒糖图案之后，相信银幕前的观众都会为了包租公接下来的这句台词而莞尔。不过包租公和包租婆当时应该和樱桃小丸子一样顶着满头黑线吧……

往往就有那么一些制作人，一心想得就是装深沉，玩内涵，却完全无视正常玩家的理解能力。要说发源，应当是老美那边的《巫术》系列，当年凭着深沉厚重的奇幻风格、阴暗晦涩的剧情基调，巫术真是风靡全球。问题是，现在的游戏界早就今非昔比了，这年头流行的是快餐文化，剧情就是要曲折，冲击力就是要强，这样才有出路。君不见当年叱诧一时的《巫术》系列，现在还不是苟延残喘？《女神转生》也早就放下了架子，做做《PERSONA》，做做《葛叶对大嘴》，乃至IMAGINE。游戏的



神作。至今都有很多人津津乐道。不过GBA版销量惨淡，大概是主要用户群没兴趣吧。

基调没变，核心不改，但风格和表现形式早就今非昔比了。虽然有点跑题，但我不得不提的是《FFX》。FF10人气高么？非常高，但FF10那个穿越的狗血剧情简直就是在开历史的倒车。什么祈之子啊，辛啊，某些方面晦涩得像是天书，某些方面又好像八点档电视剧。闻着有一股起点味……要我说，除非制作人能把游戏做得像《寂静岭》那样，否则还是放弃深沉路线吧。寂静岭1用雾来掩盖机能不足，那叫无心插柳；用晦涩剧情来掩盖故事苍白、细节缺失，那叫有意偷懒……

甜食要适度

这里说的甜指“あまい”，即“甘い”。这个词既有甜的意思，也有“天真”的意思。我们本节的批判内容是那些“太弱”的剧情。

掌机作为便携媒体，机能有限，很难有什么大制作，所以剧情一直是难点：剧情的长度决定游戏本身的长度，受容量、经济因素限制，剧情的改动也是牵一发而动全身。所以，越是在这种时候，就越体现出剧情的张力和编剧的功底。这个度也是难于把握的，过了就会拖沓或者晦涩；不足，就显得有些“弱了”。这种剧情过于低幼化的现象在掌机上尤为多见。其实，在掌机上不容易做好剧情，但这并不代表没有解决办法：比如口袋，口袋的剧情十分老套，但这不妨碍玩家们一路培养妖怪打通，此时剧情退居二线，成为培养系统的辅助；又比如《寂静岭0》，游戏最后都没有把一切解释清楚，但游戏在整个流程中塑造的压抑、悲伤的气氛和剧情中透露出的只言片语，会使玩家产生很强的参与感和探究推导、完善剧情构架的兴趣。这种时候，不算过与详细的剧情反而给人们提供了遐想和讨论的空间。反观某些雷作如《风雨传说》，前半段的俗套和中半段的波澜不惊都不算什么，最后整个流程却在高潮处戛然而止，这分明就好比在起点上看一部小说，结果作者忽然把剧情腰斩，或者干脆烂尾了，让人不由得义愤填膺(笑)。

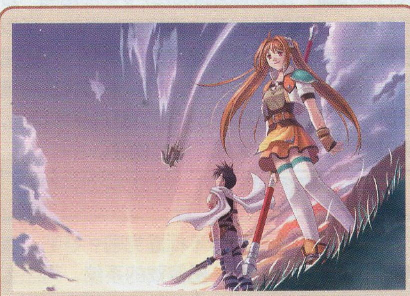
当然，并不是所有失败的剧情全都非常糟糕，有些作品其中也不乏“经典”桥段——没错，桥段。游戏要做，固定套路和桥段不是不能用，但怎么用，用多少，这就是考验功力的地方。试想这样一个故事吧：游戏开始后，主角与亲人幸福地生活在村庄中——好吧，很快就有魔王啊歹人啊神秘骑士来烧杀抢掠了。主角被逼到绝境，奋起反抗，不料被一下打下悬崖、瀑布（没准是自己跳的)什么的——没错，绝对死不了，而且多半还能碰上高人或者稀有动物乃至灵丹妙药升上几级。开始冒险的主角走进村庄，忽然发现前面有人围攻一个少女，或者是一个少女跑过来与主角擦身而过——好吧，女主角确定。最后主角终于手刃仇人，仇人露出真面目后欣慰地说：“其实我是你亲爸爸”——呃，有奇怪的东西混进来了！接下来的剧情多半是主角发现仇人只是个狗腿子，上面有XXXX大魔王，其目的多半是毁灭世界，最后主角纠集一干人等砍翻了他，之后“主角与女主角幸福地生活在一起”。好玩么?我看不用我多说，大家随便想想，就能在心里举出几个例子来吧。



披着战略外衣的八点党卖萌作。男主角当着敌人面与女主角全语音调情２分钟太倒胃了。

超·展·开!

我们小时候要写作文的话，老师一定会谆谆教诲我们，写故事要写明时间人物地点，还有起因经过结果，连英文老师都要不厌其烦地告诉我们要有“五个W”。Why? 因为正常的逻辑和完整的体系是描述好一个故事的必要条件，不过很可惜，还是会有那么一些制作人不能看到这一点——剧情的节奏控制不好。


我承认这是一部好作品，但我同时承认没有亲手打通过，节奏太慢了。

懒得码字了，我就直接举例子吧。在咱第一次登场的特稿里（笑），咱喷了被国内无数FANS们奉为神作的《空之轨迹》系列，结果被广大空轨fans们口诛笔伐好不热闹。空轨的剧情，我没说不好，没错，空轨的故事是非常不错的，但是超级拖沓。诚然，分支和随处可见的小细节极大程度地丰满了游戏人物的个性，让人们感到游戏中的每一个NPC都是一个活生生的人，都有自己的人生（这也正是空轨的优点之一）。但故事线拖得过长，加上游戏本身节奏很慢，很难让我这等“小白”玩家融入其中。当然，200集的韩剧照样有人看，所以空轨一直都有为数不少的Fans,但显然，大多数玩家还是无法适应这样的节奏——这从空轨相对固

定的用户群和历来的销量就可以看出来。

好吧，我们讲讲《空轨》的好。当然这并不是为了照顾空轨fan的情绪，而是这一点上，系列确实难能可贵：即使是节奏慢到可以称为拖沓，但《空轨》三部曲自始至终都保持了游戏的本色，三部曲没有丝毫缩水。相比起它来，许多游戏都要自叹弗如。比如机战，寺胖有时必须要跪下：许多部机战往往是前面弄点小打小闹，取得一些阶段性成果，结果在最后15话乃至10话里一日千里，前面连面都没露几次的某势力头目纷纷被揪出来一顿胖揍之后便当回家。虽然说机战不是一款特别注重剧情合理性的游戏(热血才是王道)，但如此这般的超展开，看多了也不免让人嘀咕。有许多作品也犯了同样的毛病，前面和风细雨，后面风疾雨骤，人物性格转变得十分突兀，有时简直让玩家摸不到头脑。说起来，就连被无数fans们奉为火纹系列顶点的《系谱》也难以免俗：加贺的三部曲被某个和蔼可亲的中年人（无奖问答：这个腰斩系谱的凶手是谁呢？）生生压成了两部。试问后半段剧情两部作品被生生压成一部，能不缩水吗？还好才华横溢的加贺在最有限的空间里将剧情做得有模有样，总BOSS身边的12魔将也成就了一段佳话。相比起来其他游戏就没有那么走运了：《莎木》好歹有个堪称悲壮的退场，让无数SEGA饭们扼腕，而《风雨传说》那种不负责任的腰斩式超展开就干脆成了传说系列28分的传奇，沦为笑柄。



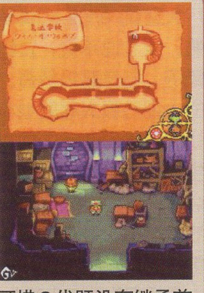
游戏系统之殇

游戏的灵魂是什么？对于相当大部分游戏，以及玩家，起码是我来说，游戏的灵魂是系统。我们想知道一部游戏品质如何，多半都是问“好不好玩”，没听说过有人问好不好吃的。所以系统也正是游戏最核心最复杂的部分——通常也是毛病最多的地方。当然啦，系统这玩意算是深了去了，要想寥寥数语讲清楚几乎不可能，所以咱也就是讲个大概，举点例子。

系统不完善

啊咧？怎么这部分不标题党啦？好吧，我想不出来了（爆）。一部游戏的系统，再怎么简单也好，奇怪也好，最重要的就是能够自圆其说，不至于自己和自己较劲。系统做不好，最明显的问题就是平衡度和顺利游戏不能保证。后者目前算是比较少见，但仍然存在于某些低成本游戏或者制作者的一时秀逗当中。最早也是最致命的系统BUG（并非程序BUG）当属死档：玩家的队伍全灭后，就不得不重新读档，但玩家保存时，队伍状态十分糟糕，不能继续发展剧情或者平安脱身。这就是存取档机制自己较劲的结果。此外还有一个知名度很小的事故：在某部网游中，有个技能作用是对方会暂时不能动。不能动的时间和概率由攻击者的“敏捷”决定。正常情况下，玩家就算是升到满级，这项技能的行动不能附加率也只会有30%左右，但如果有追求极限的玩家把所有升级奖励点数都加到速度上呢？和其他游戏一样，追求极限要付出极为艰苦的努力，但总有人这么做——于是，一位能够随手把人打得动不了的战士诞生了。他超高的速度和一击完全制敌的能力让所有人都为之敬畏——于是一时间，这种糟糕的练法居然流行起来。运营者不得不修改数据，给这个技能加上了一个冷却时间，但这样，按照这种练法攻关的玩家无疑会受到极大损失。当年游戏王卡片的“混沌帝炎龙+黑森林的女巫+八咫鸦”战术也让许多人吃足了苦头，使得KONAMI不得不把这几张卡永久性丢进小黑屋。现在的游戏竞争越来越激烈，千奇百怪的游戏系统也应运而生。一代试验作品有亮点，二代进行改良就成了主流。改得好了，那叫怪物猎人；改得差了，那只能叫《魔法假日》和《F〇T□2》了。





当年的１代堪称神作，可惜２代既没有继承前作的独特风格，系统也缺乏吸引人的亮点。

系统太简单

简单的系统到处都有，倒也不能说坏。要

知道，其实越是简单的规则就越值得玩味——否则，扑克牌、俄罗斯方块又怎样能够流行起来呢？但同时，这里还有个小误区——许多人以为规则越繁复，包含的东西越多驾驭起来就越困难，某些方面确实是这样，但有时情况却正好相反。比如口袋妖怪，400多宠物，400多招式，还有数不清的道具、特性，但玩家们一样玩得津津有味，尤其是DP时代，战术已经细化到了“某种配法的某只怪物，可以抵挡或打败哪几只”的程度。对于破坏平衡的一些宠物和配法（比如天恩快乐、诅咒卡比），玩家自己也自发地进行了限制。当系统庞大到一定程度时，系统内部就会产生自发的“自洽”行为，掌控者要做的是宏观调控的工作和少数的微调（比如给血翼飞龙加入逆鳞）。相反，越是简单的系统，每个要素担负的任务就越重，与其他要素联系就越紧密。比如猜拳石头剪子布，三者相生相克，真可以算是天造之合。而另一种流传在北方的猜拳“棒子老虎鸡”（棒子打老虎，老虎吃鸡，鸡吃虫子，虫子蛀棒子），由于加入了多一个要素，系统中就出现了冗余的平局（除了两人出相同之外，多了棒子—鸡和老虎—虫两种冗余）。这也是做游戏系统最难的一点，做不好，就要出现平衡度等问题。这种问题可能有多种表现形式，其一就是系统之间互相较劲，不统一。比如《月下夜想曲》武器很多，功能很丰富，这是武器技能做得好；A少有各种必杀，动作灵活，这是动作部分做得好；场景大气，BOSS颇有个性，这是敌人做得好。这三个做得好的系统加在一起，却得到了一个恶果：不少玩家拿着真空剑一路砍到尾，就算是遇到了苦战，凭借A少那强横的全屏无敌大吸血也能轻易化险为夷——以致于玩过月下几年后别的都忘得差不多，唯独真空剑的掉法和大吸血出法谙熟于心。诚然，玩家们很容易回避这个问题：大不了不用就是了。但某些系统更加简单、结构更加缺少变数的游戏，玩起来就不由得让人郁闷。设计得太完璧了，多半要无聊，设计多一些变数，系统又没有足够容错空间。有没有两全？那好，您出门左拐，DQ和FF正在那边招手呐！向着神作方向奔跑吧。

系统太内涵

系统丰富不是缺点，是优点。但毕竟游戏是让人玩的，就算做得再好，没有多少人玩也是白搭。所以做出一个好的系统还不够，制作者还要考虑一个推广问题：究竟怎样才能够让系统的精髓为人所知？这个部分没有做好的话，那也只能惜败了。



我觉得这系统非常赞。可惜我触屏右上角偏移,有心无力……为啥武器图标那么小！

说起这方面的例子，比如说STING这个公司，大家知道吗？《约束之地利维埃拉》以及姊妹作《王女联盟》和最近的《噩梦骑士》都出自STING的手笔。这三个游戏，只要是玩过的人，几乎没有一个不对游戏独特的系统印象深刻的。《利维埃拉》限定行动次数和QTE让人探索起来乐此不疲；《王女联盟》的卡片、士气值也在SLG里独树一帜。《噩梦骑士》这游戏几乎颠覆了战略游戏概念，充分地利用了NDS的硬件特质，创造性地把战略游戏和射击游戏结合起来。可惜的是，这三部作品的名气虽然不算小，但销量都甚是平平。最后推出的压轴之作《噩梦骑士》更是惨遭败绩。究其原因——果然还是系统太过独特了，在这个浮躁的年代中，很少会有玩家静下心来游戏，吃透系统。前两作不知是不是有意为之，人设恰巧都萌得可以，这也间接地吸引了一部分玩家——少数人玩得很有爱，真正投入其中，而那些人云亦云的跟风者和萌属性爱好者，恐怕多半是望洋兴叹。于是看到这次的新作人设转换，那些人恐怕根本连玩的欲望都没有吧。而FANS上手之后也不是都能够接受标新立异的系统。毕竟，大家是冲着战略来玩，但没想到居然融入了射击游戏的躲避要素。STING如此标新立异，摸着石头过河，走了两步之后，终于一脚踩进了水里。不过也好，通过这次事件，我看大家多半都会对STING有所认识了，STING倒也不至于一蹶不振。希望下次STING还能做出更加有风格的系统，让我等得以品鉴——喔，如果想卖得好的话，做得平易近人一些我们也不反对啦。

本期小编推荐超值周边！

游戏周边街

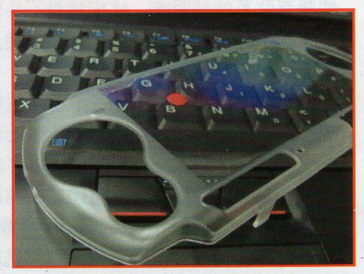
无论你是爱机还是显摆，追求时尚又或是为了吸引眼球，你来对了，这里都是最新最眩的好东东！

□文/FFSKY
□责编/翔武
□美编/伟哥

PSP3000的上市了，更艳丽的液晶屏色彩，增加了内置麦克风，视频输出功能强化，完美将主机画面传输至高清设备，按键手感优化，更体贴用户轻松地感受游戏乐趣，HOME键图标变更，尽显PSP游戏主机贵族气息，这些无疑都成为了购买PSP 3000的理由，相信PSP3000会很快的普及开来。

水晶人生，PSP3000 千年龙牌水晶面盖

品牌：千年龙
价格：18元



PSP 3000 和PSP2000相比增加了内置麦克风，虽然是个小的改动，但为了更好的适应于新主机，相应的周边也不得不进行调整，而为了保护PSP3000，水晶面盖是个必不可少的周边了，这款又广州佰源电子生产的千年龙的水晶面盖，就是一款非常出色的周边，PSP3000 千年龙牌水晶面盖包装采用了吸塑包装，这样可以直观的展示产品，包装很简单，为了出口的需要包装上的文字都使用了英文，包装上点缀了大家熟悉的PSP特有的小图标，又上角的文字说明了这是专门针对PSP3000的周边，背面有PSP3000 千年龙牌水晶面盖的安装方法，和产品介绍。还有产品使用的主要事项，打开包装我们看到了PSP3000 千年龙牌水晶面盖的本体，面盖很轻，安装上后不会增加主机的重量，我们之前提到的PSP3000的麦克风口也被小心翼翼的留了出来，当然还有音响的接口都很好的留了出来，PSP3000千年龙牌水晶面盖的材质很坚硬单柔韧性不错，安放到PSP3000上严丝合缝，很是完美，除了屏幕以外的地方都做了磨砂处理，手感很好。对于新购入PSP3000的玩家来说是款非常不错的保护周边。

皇帝的新装，PSP3000 千年龙牌硅胶套

品牌：千年龙
价格：25元



朴素的包装，实惠的价格一直是千年龙品牌的定位，为了迎合PSP3000的推出，广州佰源电子推出了PSP3000千年龙硅胶套，硅胶套的应用非常广泛，常用于Mp3/Mp4播放器，iPod，PDA，手机，PSP，数码相机，GPS等比较普遍的个人消费电子产品上；保护套材质较软，有弹性，保护设备，根据硅胶套的厚薄程度，具有一定的缓冲作用，如果厚度足够，加上结构设计合理，能很好的保护PSP这种精密的电子产品，如果你的PSP不小心跌落在地的话，如果有硅胶套的保护就能避免机身的划伤，硅胶套是以高温硫化橡胶为主要原材料经模压硫化成型工艺而生产出来的硅橡胶制品。选用好的材料才能出好的硅胶套，PSP3000千年龙硅胶套手感很柔软，通体为白色，按键部分都做了镂空，指示灯和新增的麦克风接口都留出了位置，PSP3000千年龙硅胶套，柔软，有弹性，并且不会影响操控的手感，后面的UMD仓也可以打开，不用担心套上硅胶套会影响UMD的使用。在安装上也很方便，这主要得益于模具的优秀，PSP3000千年龙硅胶套可以很好的安放到PSP3000上贴身保护你的PSP。

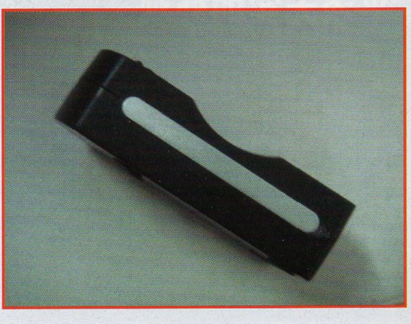
交友 江苏 张敏 好想退住回家啊，感谢PG陪我走过无数夜晚。
男，22岁，江苏省新沂市73071部队76分队

精美小巧，PSP3000 千年龙牌电池座充

品牌：千年龙
价格：38元

不少玩家都有多块电池，因此座充就是不可缺少的周边了，广州佰源电子推出的PSP3000千年龙牌电池座充，是一款精美小巧的充电器，可以实现快速充电,与其他座充相比PSP3000 千年龙牌电池座充使用了标准的充电接口，可以搭配不同的充电线使用，比如和USB充电线搭配使用就可以用电脑给PSP的电池充电，比如有车一族也可以使用车载充电线充电，而使用PSP的电源线可以更快速的给电池充电，PSP3000 千年龙牌电池座充的包装采用了吸塑包装，和前面介绍的几款千年龙的周边有相似之处，我们取出PSP3000 千年龙牌电池座充，座充很小巧，非常方便携带，PSP3000 千年龙牌电池座充主体为黑色看上去美观大方，在电池仓的部分有银色的圆圈类似PSP后面的设计，侧面也点缀有两条银色的充电器，显得十分有活力,的底座有防滑垫，可以稳固的固定住电池座，PSP3000 千年龙牌电池座充上有红色的指示灯，充电时会亮起，充满电后会熄灭，电池仓的设计也很方便，取出电池只要按下开关，电池就会自动弹出，这款精美轻巧的座充也是新入手PSP3000用户必备的周边。





软硬兵团

金属诱惑 NDSL 金属质感水晶盒





品牌：project design
价格：35元

看了那么眼花缭乱的PSP3000的周边最后为大家介绍一款，充满金属质感的水晶盒，广州佰源电子推出的project design NDSL 金属质感水晶盒，project design公司有任天堂正式授权生产产品的许可，而这款金属质感水晶盒也是有专利号的，所以和一般的组装水晶盒想比品质上就更优秀了，对于龙蛇混杂的周边市场，还是选择有品牌的产品更有保证。我们看到一般的周边都采用了吸塑包装，NDSL 金属质感水晶盒质量很轻，安放到NDSL上也不会过多增加主机的重量，玩时间长了也不会感觉有疲劳感，NDSL 金属质感水晶盒有多种颜色供选择，有多达8种颜色，这样的颜色搭配，对于求新求变的玩家来说，水晶盒就像一件华丽的衣服一样可以扮靓自己的NDSL，让自己更有个性。包装的背面是水晶盒安装的介绍，右下角有project design创意设计的防伪标准，取出水晶盒，我们可以看到虽然水晶盒使用了塑料材质，但经过喷漆处理做的很有金属质感，水晶盒除了美化你的NDSL外，更重要的就是保护作用了，水晶盒可以很好的包裹住NDSL，使NDSL免受冲击划伤等伤害。对于想要一款NDSL保护周边的玩家来说project design NDSL 金属质感水晶盒是个不错的选择。

R4 SDHC解密测评



□文／威软工作室 兰亭居士
□美编／和生活死磕

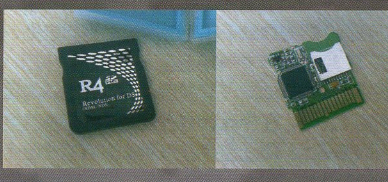
当前的烧录卡市场鱼龙混杂，各类仿冒品层出不穷，其中以R4的仿冒品最为突出，像R4-Ⅲ，NEW R4等等，其中众多的模仿品也突出了一个事实，就是当今R4已经俨然成为了NDS烧录卡的代名词，谈烧录卡必谈R4已经成为了一种心照不宣的习惯，而随着时代的进步，R4虽然本身没落了，但是其仿造品却依然盛行，这直接导致了玩家对当前市场缺乏了足够的信心和判断力，并且这些仿造品也都主要是针对R4不能支持的SDHC标准所制造文章的。近期又有一款叫做R4 SDHC的烧录卡问世了，它被很多玩家认为是R4厂商所生成的正统产品，从而混淆了视听，造成了很多玩家错买了此卡，从而追悔莫及，此次的软硬兵团，就由我兰亭居士为大家揭穿这卡的本来面目，让玩家对它有更加充分的了解。从而不再受到市场的摆布，买到仿冒卡让众多的读者吃亏。

平淡无实的外观

R4 SDHC的包装在整体上和普通的R4大致相同。外部的纸盒采用经典黑色作为背景，在正面印有R4系列的经典LOGO，背面用英文写着密密麻麻的特性介绍。拉出内部的白色纸盒，会有着似曾相识的感觉，盒子上整齐的标着R4字样。打开翻盖，内部物品一览无余：装有着R4烧录卡一枚和高速TF读卡器一个。烧录卡在密封的卡盒中放着，从包装里拿出卡盒会感到它的做工十分不错，手感很柔和，并且很坚固。从里面取出R4 SDHC可以看出，这次R4 SDHC的模局和新版的R4是一样的，卡带两边有圆弧装的勾栏，TF卡插槽是直插式，不过没有弹簧。卡槽比较松，TF卡可以比较轻易的插进去，但是并不会脱落。

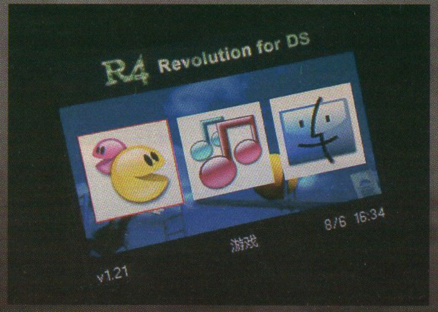


拧开背部的螺丝就可以拆开卡带了，我们可以看到在电路板的正面是光滑的一面，除了走线没有任何的芯片，这也是R4 SDHC没有开天窗的缘故。电路板的背面则十分复杂，不仅有卡槽，还有着主控芯片等设施。熟悉R4发展的过程朋友应该知道R4在以前的一个阶段用过“牛屎 ”封装来降低成本，不过这次笔者拿到的R4 SDHC没有使用这种廉价封装技术，但是却采用了一种无名的主控芯片来作为控制中心，这使得笔者对卡带的整体稳定性产生了怀疑。此外据笔者了解，R4 SDHC的芯片供应和原版R4来源于同处，可以说R4 SDHC算是R4的翻版卡带了。



没有提升的兼容

其实一款烧录卡的好坏，究其根本还是要看对游戏的兼容度如何，R4当年的优势就是来源于此，优良的游戏兼容，迅捷的售后服务，是当时R4成功的保证。不过时过境迁，现在的R4暂时没有了当年的风光，可惜的是这款R4 SDHC依旧是如此。我们虽然可以看到R4 SDHC的官方网站上最新版本的内核是1.22，但是它所改进的游戏兼容都是建立在玩家基础上的，也就是说原先不能玩的游戏是通过默认打开了金手指才致使能够运行的，看来R4 SDHC也仅仅是个仿冒品而已。



下载内核后开始对游戏的兼容进行测试，这次主要测试的是R4 SDHC对R4不能玩的游戏的更新情况。

测试环境：美版未刷机NDSL一台、Sandisk 4G class4一个、R4 SDHC一枚。



游戏名称	R4 SDHC运行情况	R4运行情况
恶魔城 废墟肖像	运行完美	运行完美
神奇绿巨人	运行完美	不能运行
三国志大战 天	运行完美	运行完美
神游马里奥DS64	运行完美	运行完美
大合奏乐团兄弟 DX	运行完美,8M存档	不能运行,存档为512K
无名游戏汉化版	运行完美,片头不黑屏	开头LOGO后黑屏
心跳魔女神判2	运行完美	运行完美
盗贼皇女	运行完美	运行完美
功夫熊猫	运行完美	运行完美
马里奥赛车DS	运行完美	运行完美
火炎纹章DS	运行完美,战斗不死机	运行完美
梦猫DS	运行完美	不能运行

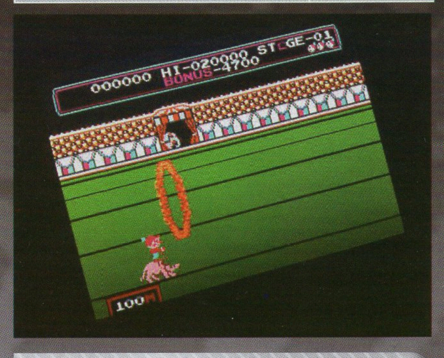
从表中我们可以看出,这次的R4 SDHC在兼容性上比起原版的R4没有任何。比如大合奏、七日死等游戏,笔者使用原版的R4 v1.18内核不能正常运行,而换成新版的R4 SDHC v1.22内核在关闭默认开启的金手指后同样不能够运行。譬如大合奏创建的存档只是512K的,而正版卡带的存档有8M之大,剩余的数据不能存入,肯定会导致存档丢失;七日死汉化版在开头LOGO过后和R4一样会黑屏,若打开默认的金手指倒是可以运行,不过这就是R4是一样的了,看来R4 SDHC在自身的兼容上确实和目前恶评如潮的R4一样,游戏兼容没有丝毫改进的R4 SDHC不知生存多久就会消亡。



自制软件兼容情况

当然相比于游戏,自制软件的兼容也不可忽视,现今的NDS自制软件犹如百花齐放一般光彩,不仅流行的主机模拟器一应俱全,就连堪比官方素质原创的游戏也不计其数,所以说烧录卡不能仅仅注重游戏的兼容,还应该重视自制软件的兼容。R4 SDHC运行自制软件采取了和R4一样的自动DLDI补丁的模式,对于这点大家应该已经习以为常了,虽然R4 SDHC支持SDHC标准会不同于普通的R4,但是其DLDI补丁的整体构架是没有丝毫变化的,所以R4 SDHC对软件的兼容也就和R4保持一致了,这对体验自制软件的玩家来说会令人大跌眼镜。对于兼容,笔者简单测试了时下比较流行的自制软件,具体兼容请参考下表。

软件名称	运行情况
FC模拟器NesDS	运行正常
樱花播放器	运行正常
街机模拟器NeoDS	运行正常
字典软件NewDictS	运行正常
中英文记事本Reno Studio 1.30	运行正常
雷神之锤	运行正常



毫无新意的扩展

"软复位、金手指、多媒体"这也是征战烧录卡市场所应必备的武器,可以说这三种功能缺其一就不能算是一款值得购买的烧录卡。对此R4 SDHC的表现仍然是中规中矩。

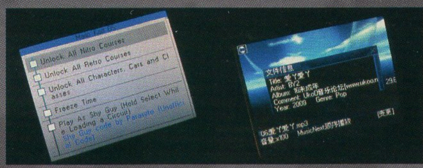
软复位实际上是R4率先提出并且支持的一项技术,一般烧录卡拥有软复位的话,我们就可以在游戏中随时退出并返回到烧录卡的菜单,以此再进行选择游戏。这样就比较方便,不用再像原来那样关机再开了。

不过软复位并不能针对所有游戏,一些个别的游戏还是会出现问题,比如复位无效,或者复位死机花屏的。而市面上很多烧录卡的软复位兼容性都差强人意,这里也包括R4本身,所以说集成了R4功能的R4 SDHC对此的表现也是依然如此,不过大多游戏支持情况还是比较不错的。具体的情况大家看看下表就便知了。

游戏名称	软复位情况
三国志大战 天	复位正常
俄罗斯方块 APEX2.0汉化版	复位正常
太鼓达人2 七岛的大冒险	复位正常
灵光守护者 巴士汉化版	复位正常
火炎纹章 新暗黑龙与光之剑	复位正常
薄暮旅馆215	复位正常
节拍天国 GOLD	复位正常
黄昏症候群	复位正常
凤舞格斗	复位正常
星星	复位正常

其他功能支持

对于金手指，R4 SDHC的兼容算是不过不失吧，毕竟网络上所流传的大量ARDS代码都是针对R4所制作的，作为R4的仿冒品。R4 SDHC用起来自然不在话下，最后笔者测试了数款游戏均能完美的载入和开启，这些具体测试的数据笔者在这里就不一一列举了，相信很多玩家都心中有数。R4 SDHC的多媒体也和R4异曲同工，它的内核融合了最新版本的Moonshell 1.71，我们可以在进入烧录卡系统选单后直接选择多媒体来加载Moonshell，同时R4 SDHC也可在Moonshell运行时按START键进行复位退出，看来虽然是仿冒品，但是厂商还是把Moonshell的复位补丁针对R4 SDHC进行了修改，这样也好，使玩家就不必担心多媒体的复位问题了。除了以上的功能R4 SDHC本身还自带电子书阅读，这样玩家可以在不进入Moonshell的情况下阅读书籍和攻略，这也算得上是比较实用的设计吧。



R4官方问题解答

Q：如何升级R4 SDHC内核？
A：下载新内核文件解压后，有一个moonshl目录和_DS_MENU.DAT、_DS_MSHL.NDS二个内核文件，把这些文件粘贴到TF卡的根目录替换原有的内核文件就行。

Q：R4 SDHC 支持 GBA 游戏吗？
A：当前所有的 Slot-1 烧录卡均不支持GBA 游戏运行， R4 SDHC 也不支持。

Q：使用 moonshell 播放 MP3 声音有卡的现象！
A：moonshell 支持 resume 功能（也就是回到关机前的播放位置），每隔 5 秒会写一次记录点，如果卡的速度不够快的话，会导致MP3 的播放有卡的现象，可以把 moonshl 目录下的 resume.sav 文件删除或更名，不使用 resume 功能即可。

Q：打开主机没有找到 R4 SDHC 卡（和没插卡一样）！
A：请重新拔插 R4 SDHC 试试，检查 R4 SDHC 金手指是否有脏损。

Q：一直显示 “ Loading ” 、 “ Couldn't find the SD/TF card ” 或 “ SD/TF card error ” ！
A：请重新拔插 TF 卡试试，检查 TF 卡金手指是否有脏损。

Q：显示 “ Couldn't find _DS_MENU.DAT ”！
A：请检查 TF 卡里的内核是否安装正确，正确的方法是把 “ _DS_MENU.DAT ” 文件放到 TF 卡的根目录；如果仍然有问题，格式化 TF 卡，重新安装内核。

Q：R4 SDHC会有哪些颜色？
A：暂时只有白色。

Q：进入游戏黑屏、白屏！
A：经过官方测试：0001－0804均可成功进入（v1.05 内核），无黑屏、白屏现象（有少量游戏LOAD完成之后有一段白屏时间，属正常现象）；用户如有这个范围之内的进入黑屏、白屏，请首先检查 ROM 的问题（因为有很多ROM是Bad dump），请重新下载试验。

Q：我需不需要用一张引导卡来让R4 SDHC运作，或是将卡直接插入DS就可以？
A：不用引导，直接插入就可以使用。

Q：建立系统文件错误
A：系统需要自动建立一个 4MB 的临时文件，请在 SD/TF 卡保留足够的空间（建议格式化卡后，先启动 R4 SDHC 系统来建立临时文件，以后请不要删除）。

Q：存档如何使用？我可以备份我的存档吗？
A：可以备份存档。

Q：系统文件不正确
A：系统建立的 4MB 的临时文件被损坏，用户可以删除该文件让系统重新建立；或者格式化卡后，先启动 R4 SDHC 系统来建立临时文件，以后请不要删除。

Q：使用 moonshell 播放某些 DPG 电影有卡的现象！
A：moonshell 从 1.5 版开始支持新的电影格式 DPG2，但 1.5 版播放 DPG2 的时候是有一些卡的，1.6 版对该格式有优化，所以请使用 moonshell 1.6 来播放即可（官网将提供）。

Q：使用R4 SDHC玩游戏是否会拖慢？
A：与正装游戏卡速度一样，不会出现拖慢现象。

Q：玩恶魔城有死机现象！
A：恶魔城对卡带的速度要求很高，正版卡也有偶尔死机的现象！官方建议使用 Kingmax 512,Kingmax 1G,Kingstone 1G ,PNY 1G 和 Toshiba 512 等卡可减少死机现象；因为假冒、水货 TF 卡的存在，如果有条件也可带上游戏去测试会更为确切。

Q：R4 SDHC配有常规的SD读卡器吗？
A：配TF2.0读卡器。

Q：是否对TF卡的品牌或速度、容量有要求？
A：支持全系列的TF卡。

Q：R4 SDHC支持哪些语言？
A：简体中文、繁体中文、英文、韩文等；各版本是分开的。

Q：汉化版或是 Hack 版为什么到某些位置或用某些方法会死机？
A：汉化版或是 Hack 版均有修改原装游戏的动作，不能排除存在一些问题的可能性，建议到汉化版或是 Hack 版的论坛查看是否已知的问题。

Q：R4 SDHC使用的流程如何？
A：简单实用。（具体见页面上端的操作方法）

Q：建立存档失败？
A：出现建立存档失败有两种可能：第一，TF 卡没有足够的空间；第二，对于 FAT16 的系统，根目录最大文件项目数为512（长文件名需要占用多个项目位置），如果项目数不够就不能建立。

Q：电池的续航力如何？
A：和原装游戏卡相同。

Q：为什么有触摸不准确的现象？
A：首先建议拔出 R4 SDHC，进入 NDS 的系统界面做“触摸校准”；其次某些贴膜贴不太好也会有触摸不准确的现象（应该在游戏中也可以感觉到，特别是靠近屏幕边缘），有条件的可以重新贴膜。最后，官方的 MENU 会考虑触摸不准确的问题存在，使用触摸加按键的方法或是比较大面积的触摸区域来尽量避免这个问题。

Q：在R4 SDHC里可以放入多少数量的档案？
A：没有限制。

Q：同时使用 R4 SDHC 和 GBA 端烧录卡，为什么每次进入 GBA 端烧录卡？
A：这是因为使用的机器刷过Flashme的原因，以前是GBA端烧录卡占多数，所以Flashme把GBA端设为高优先级运行；如果要进入R4SDHC的话，按住 SELECT 开机，就可以改变优先级为 R4 SDHC 优先。

软硬兵团

Q：存档文件已损坏？
A：出现此一现象也有两种可能：第一，确实存档文件被其它软件损坏了；第二，从其它烧录卡拷入的存档文件，需要由软件来进行转换，不能直接使用。

Q：R4 SDHC 对汉化版的兼容性如何？
A：R4 SDHC官方对搜集到的汉化版游戏进行过测试（v1.04 内核），大部分游戏没有什么问题，但不排除某些位置或用某些方法会死机的问题存在。

后记：

看了整篇测评之后相信众多读者对R4 SDHC一定有了更深一步的认识，其实R4 SDHC就是穿了比较豪华马甲的R4仿冒品，其深层次的内核和R4无异，这样的设计早晚都要被埋没在历史更新的洪流中，而像是SC、M3、EZ等卡的设计，才能成为市场的主流，我想随着广大玩家的分辨力逐渐增强，这样的仿冒品也早晚会销声匿迹，希望烧录卡的未来能够更加的广阔，不要被仿冒品所束缚。





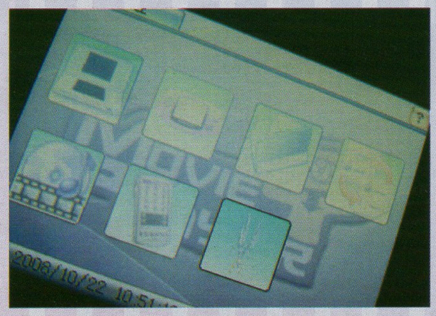

崭新时代 M3 Real 即时存档测评

□文／威软工作室 月下雪影
□美编／和生活死磕

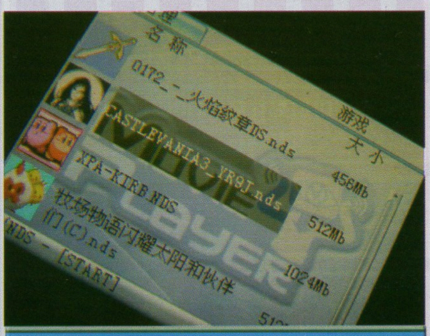
作为从GBA时代走过的老厂商之一，Gbalpha在烧录卡的开发上拥有着丰富的经验，比起新晋烧录卡品牌从升级产品的角度来改良当前的使用效果，Gbalpha所采取的升级内核改变使用效果显然显得更务实一些，这样我们的投资会变得更有回报，不至于陷入到重复升级产品的怪圈之中。这次Gbalpha所放出的M3DS Real新内核新增了令人瞩目的即时存档功能，其整体效果究竟如何，还是让笔者来进行测试一番吧。

功能概述

测试之前先简单的介绍下M3DS Real的即使存档意义和功能。即时存档顾名思义就是可以随时随地的进行存档，而无需要在游戏中的存档点中进行存档，这个词语对于曾经使用过GBA烧录卡的玩家来说可能并不陌生，当时由于先决条件与自身开发技术的成熟，这项功能普遍出现在烧录卡之中，可以说在当时也算做是GBA烧录卡的必备功能之一，后期由于主机的换代升级，NDS的硬件架构使得即时存档这项的功能实现变得异常困难起来，这也就是为什么即时存档目前在NDS烧录卡中寥寥无几的原因之一。目前M3DS Real的即时存档可以支持NDS的绝大多数游戏使用，整体有效的覆盖率达到了97%以上，并且M3DS Real还能够在同一游戏上使用3组即时存档，而这种多组即时存档技术目前还是属于M3DS Real所独有的。



▲操作界面也是目前烧录卡很重要的部分。

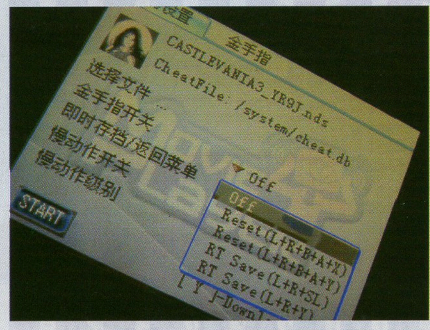


功能测试

因为M3DS real的即时存档内核发布的时间比较巧，恰恰是在《恶魔城 被夺取的封印》之前，再加上此作的难度不低，即时存档有着极大的用武之地，所以笔者也就索性使用该游戏来为大家进行主要测试了。

首先从Gbalpha的官网上下载M3DS Real的最新内核，将其解压后安装到TF卡中，开机进入M3DS Real的系统界面，在启动恶魔城前点击选项菜单，勾选RT Save(L+R+SL)或RT Save(L+R+Y)即可，此外为了节省SD卡的空间，游戏即时存档默认的只有第一组可以使用，假如要使用多组的即时存档，需要在NDS游戏列表菜单下，按SELECT键弹出存档管理菜单，之后选择其中的“创建is1”和“创建is2”，这样便可以使用多组即时存档技术了。不过要是当SD卡空间不足或者需要释放SD卡空间时，我们还可以到“我的卡带”的功能模块中按

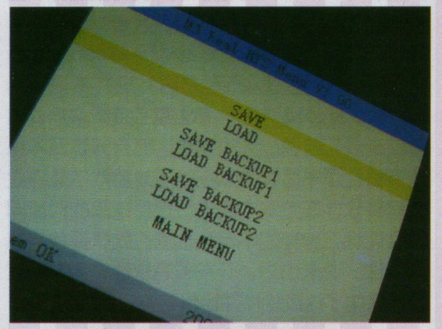




SELECT键确认删除不需要的即时存档文件。这样比较贴心的设计还是很值得称道的。

设置好选项后，我们便可以按A键进入游戏来体验即时存档了，游戏中默认的功能呼出按键是按L+R+SL或L+R+Y，具体的热键组合要看你刚才所勾选的项目，在即时存档的菜单中我们可以按上下来切换当前的使用功能，按A键执行操作，其中SAVE是存储，LOAD是读取，我们在进入BOSS战之前选按SAVE进行存储工作，整个即时存档的过程十分快，只有不到8秒的时间，在存储好后会直接回到游戏，进入BOSS房间后，再次呼出菜单，进行读档操作，读档的时间大概4、5秒左右，读取完毕后我们又看到主角回到了进入BOSS房间之前的状态，即时存档测试成功，同时读取存档后的游戏并没有贴图错误和声音丢失错误，可见这项功能开发的十分完善，之后笔者又进行了复位，在进入到游戏的标题画面后就启动热键进行读档，这次依然返回到刚才进入BOSS房间之前的状态，同样也没有爆音和贴图丢失等问题，测试的效果十分理想。

此后，笔者也尝试了一些3D游戏，比如银河战士，，超级马里奥DS64等等，整个的测试情况十分完美，存档的时间稳定在8秒之内，存读档的状况也非常的稳定，可见Gbalpha小组雄厚的开发实力。



官方说明

虽然笔者在测试中并没有发现任何不能读取的现象，但是为了能够让大家更好的享受M3DS Real的即时存档功能，笔者这里还是把Gbalpha小组所说的注意事项给大家提醒一遍：

●1.一般的游戏开始前都会显示厂商的LOGO（商标）和版权信息等，尽量不要在这个情况下读档，请等到进入游戏的开始画面处再使用；（显示厂商的LOGO（商标）和版权信息时，有可能游戏系统未进行或正在进行初始化，未完成初始化可能导致游戏运行异常）

●2.不要在游戏显示Loading（载入中）或Saving（存盘中）状态时使用即时存档，请等到读取或储存完成后再使用即时存档功能；（正在载入或存盘时强制执行中断操作，可能导致游戏死机或游戏的存档数据损坏和丢失）

●3.少数情况读档后，可能产生贴图或背景音乐异常，如贴图错位或丢失、爆音问题等，这种情况是即时存档功能特性本身引起的，并不代表产品有故障和缺陷；（在游戏进行一段时间状态切换后，贴图和背景音乐可以恢复正常，如果有较长时间不能改变这种状况，可以尝试在相同的状态下读档，例如均在战斗画面时再进行读档，或者使用游戏本身的存档先进入相同的场景再读取即时存档保存的数据。另外，让NDS主机合盖休眠或者切换游戏的菜单选项，也可以解决部分读档后的爆音问题。）

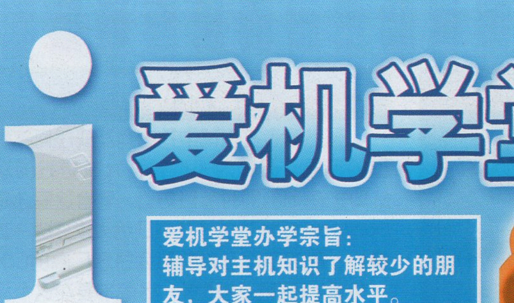
●4.偶尔出现读档/存档后死机的问题，有时候即时存档系统监控功能并不能正常判断会出现这种情况而没有提示，可以尝试关机重启动游戏后再进行读档操作或者在进入游戏时，选择在和即时存档保存时类似的游戏状态时读档，如均进入3D的游戏场景等；

●5.请即时升级M3DS Real系统更新程序，以获得更高的游戏相容性，以便让即时存档功能更实用、易用。

后记：

在整个即时存档的测试使用过程中，M3DS Real的表现非常出色，没有出现即时存档无效或者不能读档的问题，这点其实可以看出Gbalpha所独立开发的这项技术已经非常的成熟了，而且多组即时存档和即时存档的多组合键也均是其他烧录卡所没有的，可以说M3DS Real在即时存档功能的研发上已经处于世界领先水平了，笔者认为盲目追求某些新产品的升级换代，不如购买一块功能突出，性能优异的烧录卡作为长期使用，毕竟这样的投资方式所带来的游戏乐趣会远大于不断升级硬件给你带来的乐趣。

软硬兵团





爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。

■文/PSPzone/狂人
■主持/菜团
■美编/和生活死磕

PSP视频输出软件RemoteJoy版本综述

PSP2000本机自带的视频输出功能一直都被很多玩家看做是鸡肋，掌机就是掌机干什么非得用电视来玩？其实不然，SONY公司在为PSP2000所准备的视频输出功能除了游戏之外还有一个功能就是用来欣赏电影，一些好电影还是放在大屏幕的电视上观看才会有好的效果，除了视野更大之外，还能够将好片与伙伴们共同欣赏，可以说自从PSP2000有了视频输出功能之后它以经成为了一个标准的MP4播放设备，如今的MP4不但价格越来越便宜，而且还加入了视频输出功能，这点让许多小P玩家们羡慕不已，现在好了自从PSP2000有了视频输出功能之后完全可以扔掉MP4，只要拥有一个PSP就可以游戏、电影两不误啦！

不过想要体验视频输出功能你就需要拥有一台支持逐行的电视机，中国人没有更换电视的概念，倚着能看为标准，购入一台电视后就能够使用好多年甚至数十年，我想读者朋友们应该一部分家中都是老电视吧？别说逐行隔行了，可能连色差端子都没有。这样子视频输出岂不彻底成为了鸡肋？没关系只要现在你有一台电脑那么照样可以用PSP来体验视频输出，下面我要给大家介绍的这个软件，让视频输出成为了全民行动，不光是PSP2000，1000型用户照样可以体验……

软件中的RemoteJoy

我要为大家介绍的这款软件名叫RemoteJoy，是由国外的程序员达人进行开发制作，这款软件是利用PSP的USB接入口将PSP本身的视频解码改编成为解码输出，这样一来只要你有一台电脑，那么通过USB线就可以将PSP的屏幕画面输出到显示器上。除了这个之外，还能够录制视频。好虽好，还记得去年这款软件刚刚出现的时候让我们乐了一阵子，为什么？因为这样一来截图啊、制作PSP录像啊之类的就方便多了，不过好景不长，因为这款软件技术还未成熟所以支持的游戏很少。那位问了：视频输出软件还和支持游戏多少有关系？其实这点没错，因为采用的是解码输出所以就需要占用PSP中的CPU以及内存，举个例子，PSP上面运行一款游戏需要主频达到333hz，而内存则需要28M，而RemoteJoy这款软件则需要在333hz下运行，并且占用内存2M，这样一来PSP本身内存容量是32M，而那款游戏只是占用了28M，还剩下4M可以留给RemoteJoy这款软件使用，不过内存虽然够了，但是同样占用了333hz的



CPU进程，这种情况的话就会出现能够正常输出视频，但是玩家在电脑屏幕上所看到的画面却是掉帧严重，看到这里读者们应该明白为什么在使用RemoteJoy这款软件的时候运行一些游戏会死机了吧？死机的原因就是以为游戏本身所占用的内存容量就是32M而RemoteJoy运行需要2M，当你运行程序后系统并不能够给RemoteJoy分配内存，那么就会造成数据溢出也就是我们所说的死机现象。而且对游戏本身的支持性还不好，当然在除了对游戏不兼容之外这款软件在游戏本身进行存档读取的时候同样会死机，种种的不足让玩家们就快要放弃这款软件，说来也巧，开发著名软件IRshell的程序员看中了这款软件并且将这款软件结合到自

问答 天津 朱乐翰 我的8G棒读取游戏太慢了，怎么办？
男，17岁，天津市河东区福东里25-1-303，QQ70451259

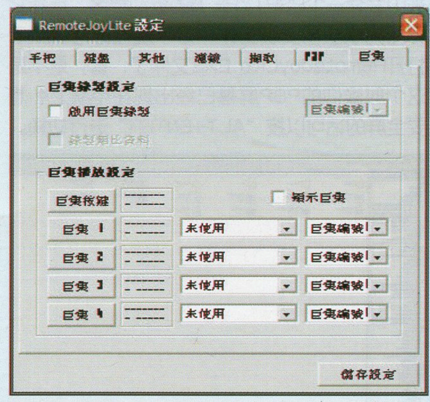
己的软件中，IRShell的开发人员针对这款软件的种种不足进行了改良，并且强化了电脑上的前端程序，经过融合后的RemoteJoy果然发挥了自己的功能，配合IRShell实用效果非常好，能够兼容绝大部分游戏，很多人都想，这下子总能够实现全民普及了吧？呵呵！还是不行，IRShell这款软件有个最大的弊端就是在运行程序之前必须要先运行IRShell，运行后IRShell就代替SONY自己的XMB成为了一个能够跳过运行LOGO的后台程序，运行游戏的时候就像在电脑中选择软件一样，当程序运行时还可以通过快捷键快速回到IRShell界面，其实这些功能要是在你不想使用视频输出还是很方便的，不过当你要使用视频输出的时候这个功能无疑为你增加了内存的负担，所以这款软件的视频输出功能不能够完美地运行一些游戏，总是会有一些很明显的拖慢存在。



紧跟其后没过多久国内金手指软件制作者JUNE在自己的金手指软件FC中加入了视频输出功能，这个功能同样是根据RemoteJoy的代码进行改编，并且加入了CPU占用选项，初始数值为80，当你将数值调的越小就意味着占用CPU的权限就越高，一般将数值调为50是最合适的。有了CPU占用调节后FC这款金手指就变得很抢手，再加上作者不懈努力的更新使得RemoteJoy这款软件在FC中发挥了自己强大地功能，但是由于软件本身存在的问题，JUNE在此功能的说明中提到：由于软件本身代码问题请在退出游戏之前先关闭视频输出功能，虽然我们在使用金手指的时候可以随时随地的呼出它并且开启视频输出功能，不过在退出游戏的时候一定要先关闭视频输出，这样才不会造成死机，很多玩家都使用过FC金手指中的视频输出功能吧？是不是的确非常好用呢？但这是在RemoteJoyLite还未出现之前……

08年7月像平时一样上网的笔者偶然发现RemoteJoyLite软件开始继续更新了，想不到这款软件竟然是由日本程序员进行制作，而如今终于开始正式进行更新了，还记得RemoteJoyLite这款软件在最初刚刚出现的时候是0.12版本，到后来时不常的更新到0.14后就销声匿迹了，一年后作者终于再度出现并且带来了0.15版的RemoteJoyLite，笔者当时二话不说下载之后立刻进行试用，给笔者我的印象是这款软件变化确实蛮大的，最为直观的变化就是强化了电脑端，电脑增加了设定选项，能够设定许多与视频输出先关的内容，同时还增加了录像录制选项，这可是真正的内录啊！以后各位玩家们在进行高手录像的制作时再也不用使用屏幕录制软件，只需要下载一个全解码器即可录制完美视频，屏幕的放大缩小也变得更方便了，只需要使用Alt+Enter即可完成全屏窗口之间地切换。趁热打铁下面我们先来简单地看一下这款软件的一些操纵说明。

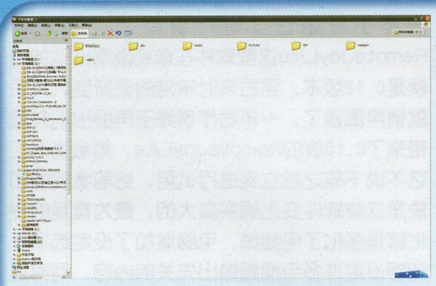
电脑快捷键说明



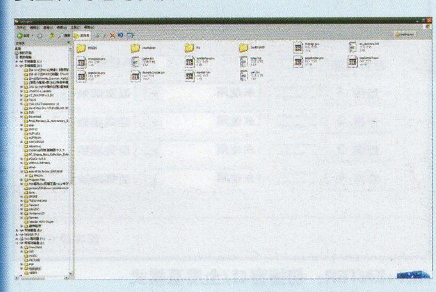
ALT+ENTER：切换窗口/全屏幕模式
ESC：运行电脑端后按ESC能够激活设置界面
F1：显示 当前游戏帧数以及查看该游戏试用的是什么色彩模式
F3：开启或者是关闭视频输出
F4：隐藏状态栏让画面中只有PSP屏幕
F11：游戏抓图
F12：游戏录制

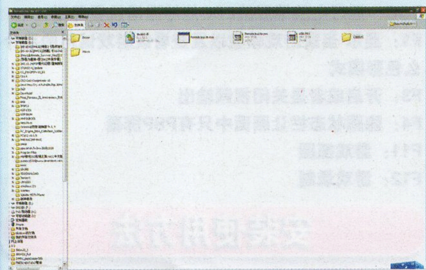
安装使用方法

将下载后的RemoteJoyLite程序解压缩到一个指定文件夹，将seplugins文件夹直接覆盖到PSP记忆棒中的seplugins文件夹，之后我们要在game.txt和vsh.txt中添加插件运行指令：ms0:/seplugins/RemoteJoyLite.prx，如果你在玩PS游戏的时候也想要视频输出，那么可



以添加如下指令：ms0:/seplugins/usb.prx、ms0:/seplugins/RemoteJoyLite.prx。添加完成之后重启你的PSP并且按住R键开机，在修复模式中选择PLUGINS并且找到你所添加的RemoteJoyLite.prx指令，将其设定成为"Enabled"即可开启插件，接下来退出修复模式，进入游戏后连接好USB先后系统会提示你找到新硬件并且要为其安装驱动程序，此时引导程序找到RemoteJoyLite文件夹，在Driver文件夹中会有一个PSPTYPE B的驱动程序，选择它即可完成全部安装工作，好了现在你可以双击打开RemoteJoyLite.EXE文件了，看！是不是这个时候你的PSP屏幕已经出现在电脑上？想要全屏的话可以按"ALT+ENTER"进行切换。





这个软件从第一个版本发布以来已经公布了3个版本，这款软件正在用自己地脚步不断前进，试图要将PSP的解码输出完美掉，下面我们就简单地看一下从最初版本一直到最新版本这款软件都更新了哪些方面，下面的更新时间表可是一些玩家强烈要求笔者写上去的哦！

更新说明

最初版本

这是一款PSP主机专用的视频输出、视频截取、音频截取的软件，这款软件能够在2种PSP型号中进行使用，它具有稳定性高，画面输出良好的优点，除了上面所述之外还能够使用键盘或者是手柄来代替PSP的操作，可以说是完全脱离PSP本身，在新版本中我们修改了电脑端程序的一些功能，并且加入了视频录制与截图的选项，设定手柄或者是键盘控制PSP的功能还没有完全调整好，所以请大家切勿尝试。

1、主要修正了「SceCtrlLatch」关联的动作

2、新增加了两种视频输出方式(TYPE2与TYPE3)；一种是将PSP画面模糊化，这样一来就能够更加快速地输出画面，当选择TYPE2的时候请不要切换到全屏画面，TYPE3是将画面锐化，以求更好地画面表现，选择此种输出方式则需要一台配置很强的电脑，一般的电脑还是算了吧。

3、修正了在PS模拟器POPS模式下按HOME键时所导致的BUG动作。

4、加入了亮度修正功能，画面太暗，你可以自己进行调节了。

0.16更新说明

1、屏蔽掉了电脑上面的屏幕保护功能，当你玩游戏的时候再也不会出现屏幕保护了。

2、加入了关闭PSP屏幕功能，当你连接USB线开启视频输出功能后就会自动关闭你的PSP屏幕，当你断开USB连接的时候屏幕会自动亮起。

3、手柄控制PSP功能继续强化中，这个版本已经解决了一个输入延迟的问题。

4、当你运行一些游戏的时候并不会马上输出到电脑屏幕上，这个版本已经解决了这个问题。

5、当你切换到全屏幕的时候可以自己来选择位置。

6、能够自己配置POV、AXIS、ROT等功能按钮。

7、这是一个全新加入的功能，它的作用就是让你在进行视频输出的时候自由选择输出范围，也就是说你想让哪里出现在电脑屏幕上你就能够让哪里出现在电脑屏幕上

8、一些PC显示器会造成屏幕倾斜，在此版本中修复了这个问题

0. 17更新说明

1、 加入了启动时检查RemoteJoyLite.prx的版本功能，这样能够更加准确地定位屏幕输出范围。

2、全新增加了双击游戏切换全萤幕以及视窗放大模式的功能。
3、在手柄的设定中全新加入了“全萤幕”的热键设定选项。
4、新增加了“视讯输出画面格子数量”的选项。
5、新增加了输入巨集功能，但是实际运用方法不明。
6、 修正部分游戏启动或离开时死机的问题，兼容性明显上升，不过并没有达到100%全完美。
7、 新增加了手柄类比输入Z轴的配置选项。
8、 加入了对5.0M33的支持，并且调整了一些拥有的函数，使其能够良好地运行在新系统固件中。



软件使用方法间解

这个版本最让玩家们高兴的应该就是加入了全新的视频内录功能，以前无论是Irshell还是普通的RemoteJoy版本，想要制作录像的话，必须要使用第三方屏幕录制软件，这样作根本就不能达到100%同步录制，影像会有明显的掉帧。而新版本更新之后内录功能的加入实在是让一些喜欢制作高手录像的玩家们感到欣喜。下面为了让这款优秀的制作软件能够普及开来，我们将会针对如何使用录像软件为大家作一下简单的介绍。

使用方法

开启RemoteJoyLite程序后，按ESC进入程序设置界面，接下来选择截取选项，会看到视频录制设定。

AVI设定

1、 启用AVI视频截取

含义就是打开AVI的视频截取功能，当你在游戏进行中可以随时随地按下F12进行视频录制，想要停止的时候在按下F12键。

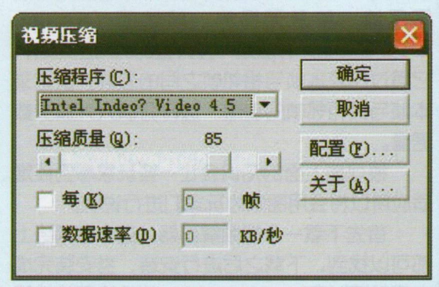
2、编码设定 7

里面可以设定视频压缩的编码，这里会在下面详细解说。

WMV设定

1、 其中WMV音频截取

开启这个功能后再将音频线连接到电脑后会直接同步录下PSP里面的声音。



编码设定解说

视频压缩的目标是在尽可能保证视觉效果的前提下减少视频数据率，视频压缩比一般指压缩后的数据量与压缩前的数据量之比。由于视频是连续的静态图像，因此其压缩编码算法与静态图像的压缩编码算法有某些共同之处，但是运动的视频还有其自身的特性，因此在压缩时还应该考虑其运动特性才能达到高压缩的目标。在视频压缩中经常会需要用到一下的一些基本概念：

1、 动态压缩的概念与静态图像中基本类似。无损压缩也即压缩前和解压缩后的数据完全一致。多数的无损压缩都采用RLE行程编码算法。有损压缩意味着解压缩后的数据与压缩前的数据不一致。在压缩的过程中要丢失一些人眼和人耳所不敏感的图像或音频信息，而且丢失的信息不可恢复。几乎所有高压缩的算法都采用有损压缩，这样才能达到低数据率的目标。丢失的数据率与压缩比有关，压缩比越小，丢失的数据越多，解压缩后的效果一般越差。此外，某些有损压缩算法采用多次重复压缩的方式，这样还会引起额外的数据丢失。

2、 帧内和帧间压缩：帧内（Intraframe）压缩也称为空间压缩（Spatial compression）。当压缩一帧图像时，仅考虑本帧的数据而不考虑相邻帧之间的冗余信息，这实际上与静态图像压缩类似。帧内一般采用有损压缩算法，由于帧内压缩时各个帧之间没有相互关系，所以压缩后的视频数据仍可以以帧为单位进行编辑。帧内压缩一般达不到很高的压缩。

3、采用帧间（Interframe）压缩是基于许多视频或动画的连续前后两帧具有很大的相关性，或者说前后两帧信息变化很小的特点。也即连续的视频其相邻帧之间具有冗余信息，根据这

一特性，压缩相邻帧之间的冗余量就可以进一步提高压缩量，减小压缩比。帧间压缩也称为时间压缩（Temporal compression），它通过比较时间轴上不同帧之间的数据进行压缩。帧间压缩一般是无损的。帧差值（Frame differencing）算法是一种典型的时间压缩法，它通过比较本帧与相邻帧之间的差异，仅记录本帧与其相邻帧的差值，这样可以大大减少数据量。

很可能上面的知识会让一些玩家感到很难适应所以将会用图来为玩家们进行说明。

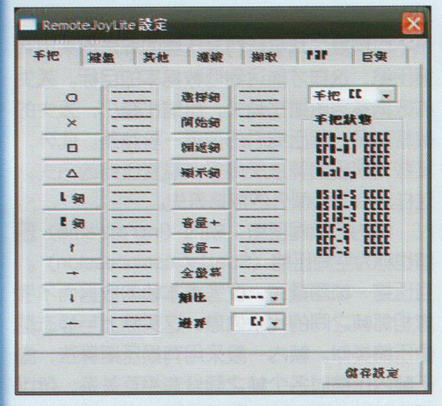
首先下载一个视频解码器，这个在网络上都可以找到，下载之后进行安装，当安装完成之后就可以在RemoteJoyLite软件设置的编码设定中看到你所添加的视频解码器。

打开解码器之后先将准界面中的解码器调成最佳质量。接下来我们就可以在进行游戏的时候录制视频了。音频在录制的时候采用的是内置编码，不会让你自行设置。

我们所下载的解码器种类有很多，解码器的设置会直接与录制的视频容量有关，由于本文内容所限，这里就不为大家详细介绍各种录象编码的设置了，在以后我们会为大家说明。

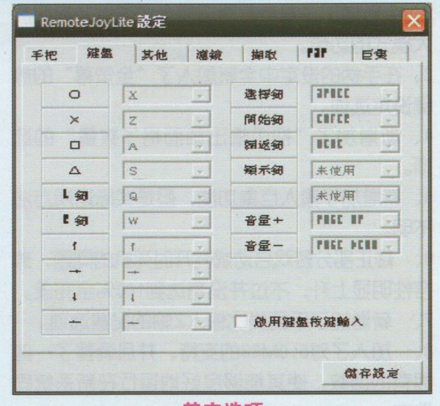
手柄设置

将手柄接上去之后就可以在手柄设置中调整键位了。这里能够使用手柄直接对PSP的游戏内容进行设置。也就说我们可以算是脱离PSP进行游戏了。



键盘设置

同理当选择键盘控制后就可以将键盘配置到PSP的相应按键上，使用方法和手柄设置相同，并没有什么太多难点。需要注意的是，在设置前，先要将设置界面中左下角的启用键盘按键输入选上。



其它选项

维持外观比例：当你全屏之后会自动出现黑边，以用来维持PSP画面原尺寸。

总是最上层显示：开启之后视频界面永远都会处于最上层显示。

调整全屏幕时的显示设定：当全屏幕显示画面后，可以自定义显示大小，默认为480×272。

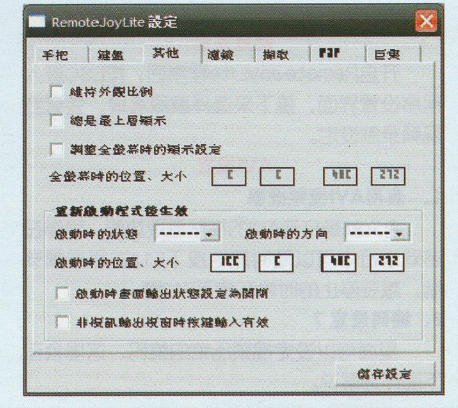
启动时的状态：可以选择在启动程序后，是以最大画面表示还是以最小画面表示。

启动时的方向：屏幕处于什么方向，有三种选择，第一种90度、第二种180度、最后一种270度。

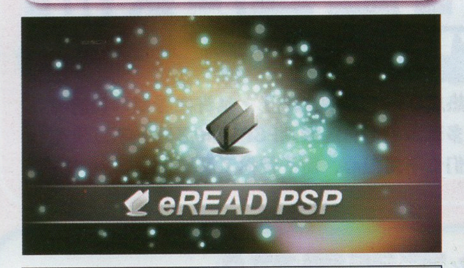
启动时的位置：这里可以设定当程序启动后在电脑屏幕上的位置。

启动时画面输出状态设为关闭：启动程序后并不马上显示PSP游戏画面而是采取关闭状态，需要玩家们按F3键开启。

非视频输出视窗时按键输入有效：在没有视频输出的时候使用手柄也可以对PSP本体画面进行控制。



PSP阅读器eREAD

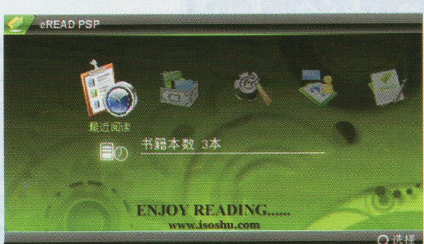


制作：爱搜书网 版本：7.0	
PSP端按键说明	
翻页:左\右方向键, L\R键	○键:确定阅读
缩放:select	△键:功能菜单
X键:取消	滑动摇杆:图片滚动阅读

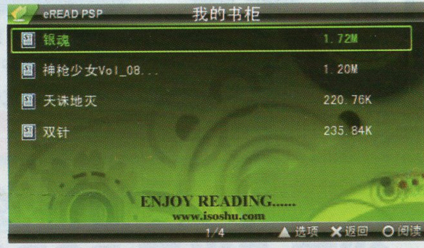
eREAD是一款全新的电子阅读与及时互动通讯的软件。eREAD的网络阅读新体验将电子阅读提升到了一个全新阅读领域。您可以使用eREAD方便、实用、高效、快速的阅读各种电子书籍，阅读界面华丽功能齐全，让您充分享受个性☒随意的阅读新感觉。

软件分为PSP与PC端两部分，使用时请将PSP端拷贝至记忆棒根目录，将PC端安装在电脑上，然后通过PC断即可连接到“爱搜书网www.isoshu.com”搜索并下载自己所感兴趣的电子书，下载完成后即可通过PC端将电子书直接传送至PSP中进行阅读了。使用起来非常方便。

首先我要称赞一下这款软件的UI设计。它的整体风格非常时尚和谐，给人一种“看起来就很舒畅”的感觉。它模仿了PSP的XMB系统样式，使得玩家们可以更容易上手。主界面里几大选项分别是“最近阅读”、“我的书柜”、“设置”、“帮助”、“说明”几个选项阅读文字书籍，浏览图片漫画，安全的文件管理，并且是仅仅针对书籍的文件管理功能，摒除了因为误操作对其他文件损坏的可能性。。



“最新阅读”可以记录最近翻阅过的小说、漫画等书籍，当然您也可以在“我的书柜”中查看所有的书籍，通过三角键的设置选项可以打造一个整齐而又干净的阅读环境。



eREAD PSP和其它多数阅读器一样支持通过改变字体、字向、字号等选项来为用户营造一个适合自己的阅读环境，诸如“按百分比翻页”、“随时书签”等功能也为用户提供了非常舒适的阅读环境。

一名年轻公子独立舟头，双手负于身后。江风猎猎，他身上披着的狐裘被撕出条缝儿，露出里面绣了精致纹样的紫缎。
扁舟顺江而下，越行越远，缓缓入了江心，这才停了下来。
「爷。」划桨的二人之一躬身立在他身后，紫衣公子点点头，喜怒不形于色，淡淡地「嗯」了一声，双目如电，直射前方。
只见前方黑水白雪之间，一叶孤舟漂在江心，
天诛地灭 0.1% SELECT 缩放

eREAD PSP看漫画的功夫也一点都不含糊，你可以通过START键切换单双页，方便的书签功能也随时为你服务，通过配合类比摇杆你还可以得到到更加流畅的漫画阅读体验。

不过现在这款软件版本还是有一些兼容性问题，其中初版还有一个比较大的BUG，那就是，当系统在打开漫画的时候，如果你的PSP中没有漫画，那么它就会强行再你的记忆棒中制作内存文件100M。



只要有了这款软件你就不必再费神地满世界寻觅自己感兴趣的某本书了。“爱搜书网”号称拥有1000万本在线图书可供广大用户免费下载。搭配PSP的绝顶阅读效果，你的现代电子书生活将由此展开！

PSP热点半月观 HIGH LIGHT

主持／菜团
美编／包子

PSP的当月热点非PSP3000莫数了，也许在看到本刊的时候应该有许多玩家们们已经买到PSP3000了吧？不过没有买到的朋友们也不用担心，团子带你了解3000。

10月份什么东西最热？找热点当属PSP3000最热门！！



随着时间的不断临近PSP3000终于发售了，各大PSP论坛上纷纷掀起了PSP3000型团购热潮，毕竟有门道的商家能够第一时间上货并且可以将价格压得很低，一些商家纷纷将PSP3000的售价定在1270—1330之间，如果能够团购价格还会再低。1300不到的价格实在是非常地诱人，很多玩家都动心了，当然也包括笔者。还是老话一句想买的话，那么请现在一定要入手，虽然说还没有被破解，不过却可以买来后在家放置一段时间，话到这里可能有些玩家会问到，为什么？试想当初PSP2000刚刚出现的时候许多玩家们都因为没有被破解而纷纷放弃在最初购买PSP2000的想法，都得等着破解后再购入2000的玩家们可就算是上了商人们的当了等到PSP2000被破解之后原价只有1260的PSP2000价格直接上升到1450以上，甚至更有商家开出1500的高价，既便如此仍然有不少玩家顶着涨价的风头购买。这不！有了上次的教训，想要购买PSP3000的玩家们都开始掏腰包购买，机不可失时不再来，想要购买PSP3000的玩家们准备掏银子吧！购买的时机就是现在了。



←后面的特写就是左图中的样子，是不是金属圈很明显的变小了？

接下来再让我们一起来看一看PSP3000到底与2000有什么不同，除了外表上的区别之外，系统以及使用上有什么本质上的区别呢？接下来让笔者为玩家们一一解答吧！

PSP新主机系统固件功能大搜罗，网罗最新资讯给你精彩看点！

一些玩家们关注PSP3000已经很久了吧？是否想要知道在新PSP版本所提供的固件中增加了什么样的功能呢？好了请跟随我一起进入PSP3000的世界。

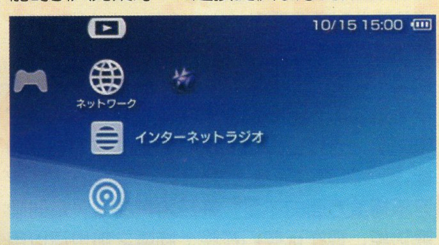
◆**功能之一：全新程序内容“色彩空间”**

对应新主机PSP3000的固件中将会开启一个新功能，名字就叫做“Color Space”，这个功能的含义就是让用户能够在XMB下面的系统设置里面自行调整屏幕颜色的显示效果，这就好比PC显示器中的自定义调节，通过这个选项玩家们就可以根据自己的使用习惯来决定液晶屏颜色的深浅，这个功能一共包含两种选项，第一种就是使用全色彩显示模式（类似于PC上面真色彩32bit），这种效果将会最大还原游戏的真

实色彩，第二种就是普通色彩模式（类似于PC上面的16bit显示模式），这种显示效果将会更加省电，同时在发色数上将与PSP2000的屏幕相同。

◆功能之二：USB即插即用

连接USB线传入游戏或者电影的时候是不是觉得很麻烦呢？毕竟还要在USB连接中手动开启功能选项，PSP3000将会全新加入一个"USB自动连接模式。"当你连接好USB线的时候主机就会自动判断是否另外一头与PC相连，如果两端都属于连接状态时，那么PSP就会自动为你连接USB。我们以后使用的时候就可以可以省去很机械化的一步了。除了这点之外，我们能够在系统设置里面选择让其关闭或者是开启，这个功能的引入无疑为USB连接提供了方便。



◆功能之三：视频输出强化

是不是各位玩家们在使用PSP2000型的视频输出时，总是觉得全屏幕的PSP画面很粗糙，马赛克状况很严重？没有办法，毕竟视频输出只是将PSP本身的视频讯号进行输出而没有进行任何的优化，所以在大屏幕电视上，小P的画面就显得有些惨目人睹。在新版本固件中sony终于注意到了这个问题，技术人员将会针对视频输出方面进行优化，新固件中将会搭载一个全新地减噪优化功能，它能够大大地降低输出信号中的马赛克现象，总体起到一个圆滑画面的作用，用过这个功能能够进一步提高视频输出的质量。

这些功能就是PSP3000所提供版本4.20的内置功能，除了PSP3000之外在PSP2000是不可能下载到4.20的系统固件，因为这个固件是单独为3000版本准备的。

随着PSP3000的推出索尼与其同步公开了最新的系统自制固件版本5.0，在新的版本中索尼终于放弃了"不断叠加"升级法，一气呵成从4.20一直跳跃到5.0。现在已经能够在索尼官方网站上下载到此固件版本了，不过由于此固件版本还没有被破解，所以玩家们先不要进行升级，如果要是想知道5.0版本中到底加入了什么功能的话，那么请往下看。

升级5.0后如果不是3000型主机的话，那么不会在XMB下增加3000所拥有的功能，系统会根据你主机的版本将用不到的功能屏蔽掉，3000型所拥有的功能在上面已经为大家介绍过了，下面我们就针对主机所共有的功能来为大家说明一下。

◆变化之一：全局键盘

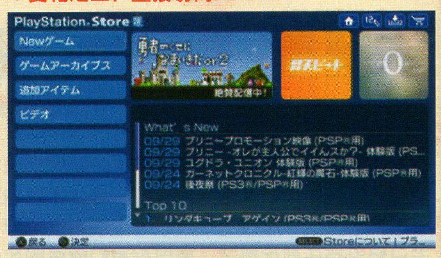


通过图片我们可以看到PSP的键盘输出改成了全屏键盘，这样一来在输入速度上就可以获得飞一般的飞跃，很多玩家们都希望PSP能够推出键盘外设，现在看到索尼放出的新键盘功能，想必许多玩家会打消这个念头了吧？英文字母可以单键选择，对于一些输入网址的快捷方式，仍然会给予保留，而且只会更多不会更少哦！

◆变化之二：更加华丽的XMB背景

3.71版本中增加了主题更换功能，虽然说PSP的界面已经得到了大大的改善，不过仍然有许多玩家喜欢XMB本身的视觉表现，波浪线效果确实非常赞，为了给这些喜欢原始XMB的玩家们一个惊喜，索尼在新固件中更改了波浪背景的表现方式，这回喜欢原始的玩家们应该满足了吧？

◆变化之三：直接访问PSN 05



以前想要下载试玩版或者是正式版游戏，必须要通过电脑或者是PS3下载后在通过数据线传输给PSP，一次两次还行，长时间使用下来不免会觉得麻烦。在新版本固件中索尼在固件中加入了直接访问PSN功能，并且可以在PSP上实现如同电脑或者PS3一样的操作，以后再出什么试玩版或者是PS模拟游戏下载，我们可以在PSP上直接进行下载或者是购买了，实在是太方便了。

PSN的这个新功能确实为我们提供了方便。

游戏单间



◆变化之四：影片直接显示预览图

这个也算是呼应当今MP4的主要功能吧，预览图能够让你直接分辨出你所要看的视频，到底是什么，可以说这又是一个很方便的功能。

◆变化之五：PS游戏全屏显示

在使用PSP2000的视频输出功能时，大家已经知道并不能够将PSP游戏画面全屏输出，不光是PSP游戏，就连官方的PS模拟器也一样不能够全屏幕进行游戏，而升级到5.0系统后我们发现PS游戏已经能够在电视上以全屏幕效果来表现了，不过这个功能只是针对PSP2000和3000型……



◆变化之六：MPEG-4 AVC视频对应640×480规格的文件播放

PSP能够支持的视频分辨率再一次增大了，这个数值很明确地告诉我们，能够在PSP上面欣赏高清影像的距离又进了一步。一开始想要欣赏高质量的电影，我们只能够通过PMP转换软件来达到这个效果，自从索尼在新固件5.0中加入了MPEG-4 AVC视频对应640×480规格的文件播放后，我们便能够直接将高质量的PMP影像转换成为mp4，这里所指的转换是同等级转换，并没有降低电影的质量。我们可以转换高清电影后通过视频输出功能连接到电视上体验不输给DVD质量的影像。

◆变化之七：定时睡眠功能

各位玩家们是否都有在晚上睡觉的时候听音乐的习惯呢？现在许多MP3都有睡眠功能，就是在在限定的时间内播放歌曲，一般在睡觉之前将播放歌曲时间调整到20分钟或者30分钟即可听着歌曲进入梦乡，当时间一到系统会自动关闭电源。使用PSP听歌的玩家也有不少，一般都是在地铁或者是公车上欣赏歌曲，睡觉之前很少有人用它来听歌，主要原因就是因为PSP缺少定时睡眠功能，如今到了5.0系统上索尼终于发现自己在PSP音乐播放方面的不足，并且为其加入了定时睡眠功能，现在玩家们在晚上临睡之前也可以用小P听歌了。

面对如此多实用的功能玩家们是否已经迫不及待的想要升级了呢？笔者我也动心了，不过目前来说我们还是先安下心来等待吧，毕竟现在还没有破解。等到破解之后掌机迷会第一时间送上5.0固件的安装教程，请大家于我们共同期待。

大容量，新选择。轻松拥有16GB储存容量，马甲卡再行其道！

使用TF转换卡能够直接将TF当成记忆棒来使用，这种为马甲卡曾经还火过一阵，不过由于国产组棒成本越来越低所以导致成本上马甲卡已经没有任何优势了，所以玩家们照样购买组装记忆棒，早已将马甲卡的事情遗忘到脑后去了。

2008年9月台湾公司推出了一款能够将TF卡或者是Microsd卡合并在一起使用的PhotofastCR-5400，卡片的形状为记忆棒状，能够放到PSP里进行使用，此卡最大的特点就是能够将双卡合一，也就是说只要你购买了一个PhotofastCR-5400卡套，就能够拥有双倍容量。现在这个名为PhotofastCR-5400的卡套在网络上销量很高，好评也很多，许多玩家购买后都用两张TF8G卡组成16G的记忆棒使用，这样一来玩家们可以花很少的价格（预算在350左右）得到大容

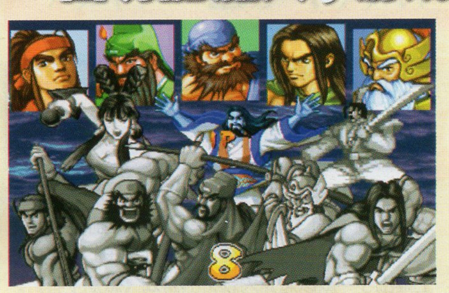


交友 辽宁 于洋 小编们，你们哪天玩不动了，可以换我啊！祝栏目越办越好！
男，辽宁省沈阳市铁西区富工二街25号楼，QQ594090188

量使用空间，而且不光如此有了卡套装之后你可以任意组合记忆卡容量，当以后更高容量的记忆卡出现之后可以通过这个卡套来进行容量组合。

这种卡套许多玩家都会担心它的写入以及读取速度，经过已经购买的网友评测这个卡套在读取速度上十分令人满意，在写入速度上已经大大超过了组装8G记忆棒，而在读取速度上则与正版记忆棒速度持平，其次对于兼容性来说，和普通组装记忆棒没有任何区别，并不会出现组棒能用而卡套却不能用的情况。PhotofastCR-5400卡套推出之后成为了想要购入大容量记忆棒玩家们的另一个选择。

FBAforPSP模拟器再度更新，即时存档功能加入，游戏性能大幅度提升！



国内模拟器制作者OopsWare在自己空闲的情况下开发了PSP上面的FBA模拟器，OopsWare最为著名的模拟器移植就是在moto手机E68i上开发的FBA模拟器，移植效果让人称赞，自从OopsWare购入PSP2000后就准备在PSP上面展开模拟器的移植工作，经过了2个月的时间OopsWare终于在7月28日的时候放出了第一个FBA模拟器测试版，并与29日放出了测试版的修改版，主要是增加了对《三国战纪》和《西游释厄传》的支持，不过在接下来的时间中OopsWare由于一些个人原因没有继续更新FBA模拟器，这时网名叫做Ibicelyne的国内程序员开始接手这个工作，起初OopsWare购入的2000版本的机器，所以是在内存有64M的基础上进行开发，由于并未考虑到PSP1000型用户所以模拟器只能够在2000型上使用，而Ibicelyne使用的PSP版本是PSP1000所以就开始进行游戏虚拟内存的优化工作，而Ibicelyne所擅长的也正是这方面的东西，经过Ibicelyne的努力下游戏运行速度终于得到了本质的提升，在10月18日当天放出了最新的V10版本，下面我们一起来看一看V10版本更新了哪些东西！

◆10月18日V10更新说明

1、驱动的增加导致剩余内存急剧减小，打算分成PSP2000和PSP1000两个版本来开发，后者将去除CPS，CPS2，CPS3，NEOGEO驱动以节约内存。

2、简单看了一下uo版本中CPS3的驱动，仅Ram部分就要占用10M左右内存，而PSP1000上用户空间可用内存不到20M．移植起来确实有点难度。如果可行的话打算针对CPS3单独做一个版本，后续推出。

3、增加1P－4P按键映射切换功能。

4、显示模式增加一种无缩放模式。

5、集成UO版本新增驱动

6、跳帧算法变更，增加跳帧级别并控制游戏速度<=60FPS

7、部分按键变更。原R键功能调整至L键。返回主菜单改为R+Select。增加按键auto fire模式（按住R键及相应按键即可）

8、修正休眠恢复后无法继续正常工作的Bug．

9、实现Reset功能

10．实现Load/Save功能，每个游戏10个存档（部分游戏必须选人开始游戏后才能进行存档读档，原因未知。不打算修复了）

注：存档功能不十分稳定，请在进游戏后多等一段时间再读档以增加成功率。如遇到不可恢复的错误按住开关4秒可直接关机。

笔者对新版本的测试情况如下，PGM游戏经过优化速度已经达到了80%以上，能够较完美地运行游戏，而对于其它基板的模拟则还是没有什么太大的改变，毕竟模拟器使用的是OopsWare最早的模拟器代码，之后并没有在其基础上进行升级和精简，所以笔者认为想要提高速度应该从模拟器本身着手才是根本……不管怎么说，在这里祝愿这个模拟器越来越好。





远古巨兽乱入空想世界，再现昔日巨兽生死之争！



RPG 角色扮演	
游戏名	恐龙王者DS
厂 商	SEGA
发售日及其它资料	●2008.10.19 ●1人 ●29.99美元 ●1Gb



最近接连出了许多部以复活恐龙为主题的游戏，迪斯尼的《化石超进化》和不久前的《我是化石挖掘者》正方兴未艾，世嘉（美国）又在NDS上推出了一款以恐龙为题材的游戏《恐龙王者》。

从发卖者就可以看出本作是一款主要迎合欧美玩家的游戏。作为推动游戏进展的RPG部分剧情和画面都略嫌不足，但最大的卖点是可以挖掘、组合化石从而复活种种恐龙。战斗时各种恐龙都会以十分有迫力的3D画面进行演出，除了通常的撕咬、扑击之外，也会有一些诸如喷火、吐酸液一类的必杀技，玩家要合理搭配战力才能克敌取胜，这一点又与口袋妖怪有些相似。有收集癖、喜欢恐龙的玩家可以试试本作。

摇滚魅力席卷主流机种！



RAG 节拍游戏	
游戏名	摇滚革命
厂 商	KONAMI
发售日及其它资料	●2008.10.16 ●1人 ●29.99美元 ●512Mb

由KONAMI公司出品的《摇滚革命》系列在各大主流机种上都展开了公式。作为一款音乐节奏类游戏，《摇滚革命》吸取了《应援团》、《吉他英雄》等成功先辈的经验，设计了独特的系统。游戏以一位想要组建摇滚乐队的歌手为主角，通过不断演奏从而强化技术、开启各项要素。

本次的NDS版中，玩家可以利用NDS的触摸功能模拟架子鼓、贝斯、吉他等各种乐器进行演奏，从而获取资源提升自己的能力、开启更多的乐器。使用游戏附带的创造模式，玩家也可以像《大合奏》那样自己进行谱曲。除此之外，游戏还内置了20首经典名曲，玩家可以在联机模式中与同伴协力演奏或者进行节律竞技。



→不仅是NDS，其他机种上本作也有登场，X360版很赞哦。

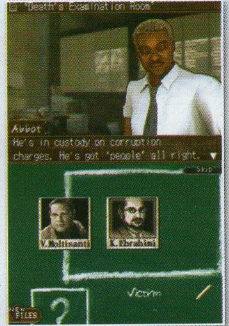
←乐队必不可少的架子鼓，需要玩家付出五万点数才能到手。



游戏名	未破案件
厂　商	Empire
发售日及其它资料	●2008.10.6 ●1人 ●27.99美元 ●512Mb

美式本格推理悬疑大作！

本次推荐这款由Empire发行的《未破案件》是一款美式风格的解谜推理游戏。游戏的背景设定在上世纪70年代的纽约，玩家扮演的警察局新手侦探要想放设法调查各类悬疑案件。游戏分为三个主要部分，玩家首先要在警局整理资料，之后归纳线索，赶赴犯罪现场调查取证，听取相关人士证言，最后指证嫌疑人，提交有说服力的报告——随着剧情的发展，新的证物以及证言都会逐步增加，玩家要找出错综复杂的关系下隐藏的真相。每章的事件解决后，玩家还会得到推理能力、行动力等各项评价，最后打出一个综合分数。没错，大家已经听出来了吧，本作其实与即将发售的《逆转检事》有着异曲同工之妙。不同之处在于本作的故事更加美式化，风格也更加写实。本作的事件并不如逆转系列那样有许多章，但更长的空间也能够演绎出更加生动的故事。





→故事背景发生在八十年代的美国，诸位在侦探片里都看过类似场景吧。



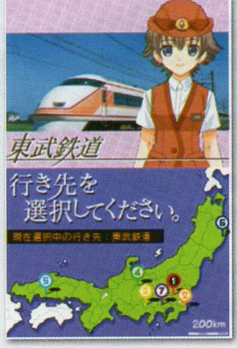
游戏名	铁道少女DS 终站回忆
厂　商	Takara Tomy
发售日及其它资料	●2008.10.9 ●1人 ●5040日元 ●512Mb

RPG 角色扮演

走入铁道少女们的生活！

本作是一款以《铁道少女》为题材的角色扮演游戏。铁道少女系列本来是一组很受欢迎的手办，本次登陆NDS也是尝试之举。游戏中玩家要扮演的是一位杂志的摄影师，对杂志取材对象的诸位少女们进行采访。根据主角的表现，杂志对少女们的报道将会不同，这也间接地影响了少女们的生活，从而改变剧情进展。一开始只是出于工作的主角，也会逐步走入少女们日常的生活中。

对女主角的采访是以对话选项方式进行的，玩家要合理地与女主角进行接洽，然后转入“拍照部分”。在这里，玩家要尽量将少女们工作生活中的精彩瞬间抓拍下来，这直接影响到报道的质量。对制服（误很大）、恋爱养成感兴趣的玩家一定要玩玩看。





↑抓拍到女主角辛勤工作的瞬间，让公众了解她们的努力。

←要深入接触铁道少女们，首先要与她们一起出发，以便了解其工作状况。



□文/一掊黄土 □责编/八房 □美编/包子



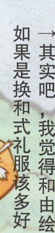
符文工房2恋爱攻略



由绘的爱情事件

由绘（ユエ）	生日：春9日
喜好物：大根、アクアマリン	
生日送礼：お好み焼き	婚约信物:ユエ特制引换券

身着日本传统服装的行商人，大摆袖高木屐的行走于各地，收集和贩卖珍惜物品。第一部中她贩卖的均是镇上所有人生日时最想得到的礼物，第二部则会贩卖学校中需要使用的各种道具，十分方便。第一部如果迎娶她或ドロシー、セシリア、ジュリア、ロザリンド中的一位，第二部时她的贩卖时间就会局限在每周的月、水、金曜日三天，且营业时间仅限9：00–18：00。结婚信物是最后一个事件中获得的兑换券，当她爱情度10以后交给她，她会询问需要对话何种物品，只要选择2：希望兑换由绘即可求婚。





→其实吧，我觉得和由绘的婚礼如果是换和式礼服该多好。

1、お肌が一大事や～

◆条件：认识由绘并已完成第一个委托

◆完成方法：トリエステの森イジェスの瀑左上取得蜂蜜

◆报酬：大根种子



→在说话方面有着奇怪的方言习惯，这算是萌点之一吧！

2、モンスターで一儲けや！

◆条件：由绘爱情度1心以上

◆完成方法：晚上去ブレシア岛黑豹处打豹爪

◆报酬：烤饭团

3、ウチの着物が大変やねん！

◆条件：由绘爱情度2心以上

◆完成方法：去冬之山采摘白色草

◆报酬：炒鸡蛋

4、幻影沙丘を越えるために……

◆条件：由绘爱情度3心以上

◆完成方法：前往メッシナ谷山へと続く道取得遮光石

◆报酬：头巾及木材100本

5、人间关系で困ってねんけど

◆条件：由绘爱情度4心以上

◆完成方法：给她1000G

◆报酬：无

6、また一儲けのために手传ってや！

◆条件：上一事件完成数天后















→漫画中的一张。游戏推出后杂志上跟进了相应漫画，很受FANS欢迎。由绘和玛娜共同位居受欢迎榜前矛哦。

◆完成方法：ブレシア岛中心部钓得イワナ交给她。

◆报酬：苹果派

7、オリジナル商品作るで～

◆条件：由绘爱情度6心以上

◆完成方法：将红、黄、青色草交给她

◆报酬：500G

8、续报・ユエちゃんオリジナル商品

◆条件：上一事件完成数天后

◆完成方法：在镇西地区见面对话即可

◆报酬：烤茄子

9、探してもらいたい物

◆条件：由绘爱情度8心以上

◆完成方法：寻找送给主角的礼物，ブレシア岛废船へ续く祭坛捡得

◆报酬：クリティカルリング

10、言いたいことがあんねん

◆条件：由绘爱情度9心以上

◆完成方法：第二天找她约会，任选，最佳选择：1－2－2－1－1

◆报酬：ユエ特制引换券



→婚后呆在家中相夫教子，不过卖东西时还是要收钱的（汗）。

茱莉亚的爱情事件

茱莉亚（ジュリア）	生日：春16日
喜好物：胡萝卜、トイハーブ	
生日送礼:シーフードピザ	婚约信物:思い出の指轮

不用汉字而全部用假名的茱莉亚拥有绝对的萌属性，第一部时经营镇上的温泉，第二部则转职为主妇。茱莉亚喜欢的物品较容易入手，因此追求难度不高，而每天泡温泉也是增加其好感度的方法之一。但在本作中有个小小的bug，就是在第一年的赏花祭与之反复对话可以迅速增加好感度，也因此让她成为本作最容易追求的MM。她的信物需要玩家花钱打造，8心事件中可以获得メッシライト矿石，将矿石交给由绘可委托她打造戒指，不过即使是打了折，也需要10000G，3天后可以取货，10心后交给茱莉亚即可求婚。



→例行的婚纱照。这样，第一代的所有女主角婚纱照就齐了哦。

1、おきわすれよ～

◆条件：认识茱莉亚并已完成第一个委托

◆完成方法：将教典转交给神父

◆报酬：野菜汁

2、きけんなわすれもの

◆条件：茱莉亚爱情度1心以上

◆完成方法：将タ一ニャの剑转交给武器屋的タ一ニャ

◆报酬：三色花种子

3、せつけんがあたらしくなつたわよ

◆条件：茱莉亚爱情度2心以上

◆完成方法：帮她试验新产品，选择：1

◆报酬：水果三明治及木材100本

4、たまにはきゅうけいしたいわね

◆条件：茱莉亚爱情度3心以上

◆完成方法:帮她去杂货屋购买料理，选择：2

◆报酬：荣养剂α

5、たいへんなようじなの



→被主角求婚的时候简直手足无措了，这表情真夸张。

◆条件：茉莉亚爱情度4心以上

◆完成方法：寻找太阳项链，在码头

◆报酬：腌青瓜

6、きづいたことがあるの

◆条件：茉莉亚爱情度5心以上

◆完成方法：试验新温泉

◆报酬：无

7、ちょっとへこみぎみ……

◆条件：茉莉亚爱情度6心以上

◆完成方法：前往东地区劝和她和ナタリー

◆报酬：无

8、そうだんがあるの

◆条件：茉莉亚爱情度7心以上

◆完成方法：拜托道格拉斯试验温泉

◆报酬：无

9、おみせのきき、すくって～！

◆条件：茉莉亚爱情度8心以上

◆完成方法：寻找メッシライト矿石，在メッシナの谷，需战斗

◆报酬：メッシライト矿石

10、わたしのはなしききにきてよん

◆条件：茉莉亚爱情度9心以上

◆完成方法：第二天6点去船着场约会

◆报酬：无

八房的小声明：

由于最近的口袋和恶魔城热潮，所以牧场物语隔了两期没与大家见面，不过请诸位放心，作为固定专区之一的牧场是不会停的啦。在此对那些关心专区关心PG的朋友说一声谢谢（或者是对不起？），希望以后也可以继续给予关注哦。

算上本期，亲代的爱情攻略全部刊登完毕了，不知道对各位有没有帮助呢？接下来要着重介绍子代的内容以及相关系统，大家喜欢的牧场100问也将继续哦。本期就从子代的爱情攻略开始吧。

卡侬的爱情事件

卡侬（カノン）	生日：夏15日
喜好物：ニジマスのおさしみ、マーマレード	
生日送礼：ホットチョコレート	

第一部与罗伊一起到处捣乱的小女孩，在第二部中继承了茉莉亚的温泉成为新一代的温泉看板娘，似乎连喜欢说假名的习惯也略继承了些。平日离除了上课就是想着去哪里冒险，跟她约会可得带好武器保护好她哦。除了好吃的料理外，草莓是最容易入手也深得她喜爱的礼物，总体来说追求难度不高。



→子代的结婚都是过家家的，和所有人都结婚一次都可以哦。

1、あたしと竞争ねっ

◆条件：相识后调查委托版

◆完成方法：收集红色草给她

◆报酬：三色花（6个以下）/冰激凌（6个及以上）

2、渡し物、代わりに渡してほしいな

◆条件：爱情度2以上后调查委托版

◆完成方法：把ハートのペンダント转交给ドロシー

◆报酬：ハートのペンダント

3、ナイショの大作战があるの！

◆条件：爱情度4以上后调查委托版

◆完成方法：晚上9点在学校冒险，但被恰巧回学校的巴雷特老师发现

◆报酬：无

4、行って见たい场所があるの

◆条件：爱情度6以上后调查委托版

◆完成方法：在春森约会，一路跟着她，直到参天大树前

◆报酬：蛋糕

5、あたしに会いに来てね

◆条件：爱情度8以上后调查委托版

◆完成方法：与之对话并接受告白，选择：1

◆报酬：结婚式











拉姆莉雅的爱情事件

拉姆莉雅（ラムリア）	生日：冬27日
喜好物：ピザ、ミックス・オ・レ	
生日送礼：サファイアの指轮	



→美女与野兽啊！不过美女小了点，野兽也太白了一些（笑）。

豪宅的新一代千金小姐，但跟她的姑母相比，个性十分文静可爱，也不喜欢关注八卦。父亲是第一部中豪宅的少爷马库斯（マックス），官方定的母亲则是“浴室女”茱莉亚（ジュリア）。拉姆莉雅的事件非常少，也没有什么苛刻完成条件，但由于喜欢的物品比较难入手，所以也有一定的追求难度。

1、お话し相手募集

◆**条件：条件：**爱情度1以上后调查委托版

◆**完成方法：**跟她谈谈话，让她尽量的放松

◆**报酬：**2000G

2、ささやかなお话し相手募集

◆**条件：**爱情度6以上后调查委托版

◆**完成方法：**跟她谈话，讨论体重增加的原因，选项随意

◆**报酬：**结婚式



→同人作家们向来对拥有萌属性的角色大加关照，所以她的同人画数量也是相当多的哦。

罗伊的爱情事件

罗伊（ロイ）	生日：冬25日
喜好物：蒸しギョウザ、アイスクリーム	
生日送礼：フライドポテト	

锻冶屋的小男孩，明明比第二部的主角早出生数年，却似乎一点长大的迹象都没有。他算是完全继承了母亲ターニャ的性格，是个很喜爱冒险的男孩，与青梅竹马的卡侬都是超级行动派。但是相对的，罗伊对于学习这一主要任务却不是很感兴趣，比起枯燥的学校生活，他更喜欢刺激惊险的探险。平时也会到铁匠铺帮杰克打理店铺。

1、探し物手传い（おいらの家の中）

◆**条件：**初次见面后调查委托版

◆**完成方法：**在家中寻找バッヂ，位于二楼楼梯口木桶中

◆**报酬：**葡萄面包

2、かあちゃんを说得してきて

◆**条件：**爱情度2以上时调查委托版

◆**完成方法：**与他的母亲ターニャ对话即可

◆**报酬：**やぶれたページ（ソニックウインド）

3、勉强するぞ~

◆**条件：**爱情度4以上时调查委托版

◆**完成方法：**做出ホットミルク给他，料理LV6以上，锅+牛奶

◆**报酬：**サラダ

4、ナイショの大作战があるんだよ!

◆**条件：**爱情度6以上时调查委托版

◆**完成方法：**晚上9点在学校冒险，不过却被巴雷特老师逮了个正着

◆**报酬：**无

5、あいらんトコに来ておくれよ

◆**条件：**爱情度8以上时调查委托版

◆**完成方法：**与之对话可告白，选择：1

◆**报酬：**结婚式



→喂！你们两个年纪也差得太多了吧！不过居然没有违和感。

口袋基地



□文/PMGBA 星痕&sspass
□责编/八房 □美编/包子

口袋新闻 贺TV动画《神奇宝贝 钻石&珍珠》连续放送两周年

为了庆祝TV动画《神奇宝贝 钻石&珍珠》（简称DP）播放突入第三个年头，小学馆Pro特地举办了庆生会。这个两周年贺岁蛋糕是西点师傅直接来到场馆制作的，给了大家一个极大的惊喜。蛋糕上面还用动画各主要角色的特写装点了一番，实在是让人舍不得去吃掉它。显然各位在场的制作、配音人员也有这样的心情，于是在开吃前就成了摄影大会，“啪啪”的照相声音不断。蛋糕香甜的味道也是非常让人满意的，让在场的人都赞叹不已。言归正传，从目前的播放进度来看，DP动画还将播放很长一段时间，而其收视率也一直相当让人满意。就让我们衷心祝福DP动画能越办越好吧！



↑这样拍出来的话并不显出大小，其实这两个蛋糕的个头可是相当大的哦。

口袋妖怪动漫

◆神奇宝贝系列动画新曲CD发售确定

正在日本东京系电视台播映的TV动画《神奇宝贝 钻石&珍珠》在2008年10月2日播出的一小时特别篇（第96・97话）中更换了主题曲。而收录了最新片头片尾曲的CD也预定于2008年11月26日发售。这次官方倒是很厚道，并未准备发售初回限定版。以下是新CD的信息：



收录内容

1. 新OP主题曲《ハイタッチ!》（High Touch!）演唱：小智（松本梨香）&小光（丰口めぐみ）
2. 新ED主题曲《あしたはきっと》（明天必定）演唱：歌奈子
3. 新OP主题曲《ハイタッチ!》卡拉OK（小智版）
4. 新OP主题曲《ハイタッチ!》卡拉OK（小光版）
5. 新ED主题曲《あしたはきっと》卡拉OK

附赠曲目：

6. 《Together2008 TVサイズ》（Together2008 TV版）演唱：あきよしふみえ
7. 新OP主题曲《ハイタッチ！》乐器版（预定）

※想必大家一定对新ED的演唱者歌奈子小姐很好奇吧。其实歌奈子小姐正是参与了许多神奇宝贝音乐的著名作曲家，三留一纯的得意门生，此次是她的初次献唱哦～

◆神奇宝贝08年最新剧场版DVD发售决定!

收录了2008年夏天公映的神奇宝贝电影《骑拉帝纳与冰空的花束 洁咪》(暂)的DVD预定于2008年12月19日发售。这张DVD售价4179日元(含税),产品编号ZMBS-6016,发售商为小学馆,制作商为媒体工厂。收录时间约100分钟,DVD规格为单面双层,音轨为日语。与之前发售的剧场版DVD一样,特典包括了《无制作人名单版OP&ED》、构想草图、印象图集以及《皮卡丘电影2008预告集》。初回限定盘还特别赠送洁咪的吊饰与达美乐披萨优惠券。与以往不同的是,这次的DVD发售于圣诞节前期,而且还附带了日文字幕。另外,此部电影的总收入为47亿日元。虽未达到预期的50亿,但也已经是很好的成绩了。希望明年的电影三部曲之终曲,能有个好的收尾。

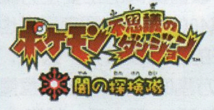




口袋妖怪周边

◆口袋再度荣膺大奖

由日本电脑娱乐供应商协会(CESA)举办的“日本游戏大奖2008”年内作品部门中,“ポケモン不思议のダンジョン时の探检队&暗の探检队》(神奇宝贝不可思议的迷宫 时间探险队·黑暗探险队)荣膺优秀奖。获奖理由为:将“不可思议的迷宫”的游戏性与神奇宝贝的世界观完全融合;每次进入都不同的迷宫,以及感人至深的剧情;不仅孩子们,连家长也都支持的“亲子均能感受乐趣”。本次获奖是继上次《神奇宝贝》荣获创意大奖之后,系列在年内获得的第二项荣誉。





◆迁址纪念赠送活动

为纪念神奇宝贝中心横滨店迁址,2008年10月10日至11月3日间前往神奇宝贝中心横滨店,就可以获取习得绝招“冲浪”的皮卡丘,还将附赠“皮卡丘船长特别巨大卡片”一张(送完为止)。另外,在10月10日至13日期间,现场还会有开店特别的活动,届时会有TV综艺节目“神奇宝贝☆星期天”里的路卡利欧部长出场哦。





此外,在11月1日至9日期间,把已经捕捉到洛托姆的《神奇宝贝钻石·珍珠·白金》卡带带去神奇宝贝中心各店,就可以获得“神奇宝贝中心的森林的羊羹”。这块羊羹可是食物哦,并非游戏内的道具。一人限领取一个,送完为止。

◆口袋中心举行面向初学者的对战会

目前,在各地的口袋中心中,面向口袋卡片初学者的对战大会正在积极策划中,本次活动的目的是推广口袋卡片游戏,吸引更多初学者加入到卡片游戏的行列中来。同时活动也担负着宣传GP口袋卡片的任务,届时会场将有限定版以及新品卡片出售,得到优秀的成绩还将有小礼品赠送。本次比赛将使用半牌组(30张)的规则进行战斗,一方面是为了加快节奏,另一方面也照顾了购买卡片不太多的玩家——不过说起来,组一半其实比组全套技术含量高点的……一起投入口袋卡片的精彩世界吧。





游戏单间

口袋战术　己所不欲，必施于人——损人不利己(上)

几乎所有的游戏，只要是带有竞技性的，取胜的标准就只会是击倒对手。口袋对战也不例外，起码目前笔者还没看到哪里的比赛的规则是大战300个回合后比较双方所剩PM数目来分出高下的。击倒对手有很多种方法，最直接的就是用暴力手段K.O对方，可这种粗线条的技术性击倒实在有失美感，难登大神的宝殿。除此之外，也有少部分可人儿，专爱与对手磨磨洋工，又挡又抗的耗上一番，同样是劳神费力。兵法曰："攻心为上"，如果能用猥琐的手法来削弱敌人，更能达到瓦解对方斗志的目的，废其一指强于断其六臂，有时只得手一次对方就会带着剩下的PM齐刷刷地投降。相较于下状态、弱化技能，直接将自己的残躯断肢移植到对方身上无疑更具咸湿性和不可逆转性。为了达到此目的，有时很有必要做好"欲练此功，必先自宫"的觉悟——这并非人人都可以做到的。但如果你对用5PP的近身拳把对方打剩一只PM感到审美疲劳，那么不妨褪去热血少年的面具，跟随笔者来体验一下损人不利己的快感。**来吧，孩子们，来走上禁断的XSK之道吧……**



←鸭神一合照，看它们纯洁的表情就知道它们都不是啥好鸟。（以上为SSPASS个人兴趣，与咱无关哦。）

道具篇

一只PM最多只有2种特性，几十招，用如此匮乏的资源去害人未免有些太仁慈，数以百计的道具才是万恶之源。下面笔者就为各位"误入歧途"的少男少女们详尽剖析这些万恶道具的用法。

打落＼扣押＼盗窃

打落的确是很猥琐的招式，而且还可以重复使用，还有那么一点象征性的威力以至于挑拨不能，笔者这里再补充一个猥琐用法：携带附针打落对方道具后再去承受对方的炮火，这样一来就成了如假包换的戏法，过后还可以盗窃对方的道具来满足自己的私欲……

咸湿指数：

损人指数：

利己指数：

戏法＼地下交易

戏法与地下交易是嫁祸于人的核心，"毁"人不倦的至高境界，各损人大法中实用性、普及度、对己方副作用大小综合值就数集永久性、无视替身、可循环的它们最高了。这招禁断的招数所带来的快感让拥有这招的PM都不舍得放弃，所以，即使你是一名正义使者，也有必要阅读以下文字，起码记住会使用戏法和地下交易ＰＭ的名字，防人之心不可无嘛。

胡地：胡地在攻击方面是一只很尴尬的PM。虽然它的特攻和速度很吓人，但它的耐久注定了它没有第二击的机会——而打击面匮乏的它想要以一倍威力的招式解决大多数人谈何容易。所以，它只有从它为数不多的辅助技能——鼓掌和戏法中另辟蹊径。鼓掌可以欺负替身，配合冥想，但PP少，自身耐久低下导致冥想也是白搭，所以戏法才符合其高智商犯罪分子的形象。RS中最有威力的害人道具只有砖头而已，而且自己戴上它百害无一利。到了DP，专围和专眼的出现让胡地再也不用"损人不利己"了。专围虽然可以增强它几人之下万人之上的速度，但鉴于它只有一招精神干扰，而这招精神干扰仅仅*1的话无论是与过化石翼龙之流对攻还是在与七夕青鸟之类对耗中都会败下阵来——所以专眼才是胡地的首选。DP中由于三拳的物理化使胡地对抗盾牌时进一步疲软，但只要找机会把专眼丢给对方的特防盾，胡地也算是精神胜利了。

最适道具：专爱眼镜＼围巾

吸盘魔偶：吸盘魔偶攻击侵略性不如胡地，耐久则稍优，最明显的区别是辅助技能的泛滥和特性的优异。长久以来吸盘魔偶已经被打上接力队的烙印，笔者自然也不能免俗，虽然它在队里保护性强于破坏性。吸盘魔偶的主要任务就是对付吼叫PM，但以其40的HP即使拥有栅栏也无法对付对方中等水平的反挑拨战力。因此，如何一劳永逸地封杀对方吼叫PM就成了吸盘魔偶的课题：鼓掌？压迫性跟PP都太低，就算成

功也不过争取到一回合而已，而对方下一次必定攻击而非吼叫了；催眠术？命中率不能让人有安全感，而且万一对方换人来承受催眠了，那么吼叫PM的威胁就永远无法根除；只有戏法才是缚住敌人手脚的法宝。一旦对方吼叫PM被换上了专爱，那么它的行为就可以预测并可以动用接力队的所有资源来应付了。

最适道具：专爱眼镜\围巾

画画狗：用戏法的画画狗很少，当然，用地下交易的也不多（这句话灵感源于“用报恩的PM很多，当然，用撒气的也不少”）。画画狗被自身种族限制，道具的选择决定了它的生存几率，所以，它不可能选择一些太烂的道具，而气息腰带有没有换出去的价值。总而言之，画画狗的戏法战术并没有它的招数那么丰富。

最适道具：专爱围巾

直冲熊：自从贪吃特性出现后，直冲熊鼓腹＋果子＋神速的战术就彻底压过了戏法战术，但后者本身的威力也不可小视。直冲熊的攻击力平平，但神速的威力却超过了风速狗，可惜的是它的打击面比风速狗还烂……就算带上了砖头，打不动的PM还是占了全球怪口的70%。但，谁说带砖头一定要砸人？难道不可以送人，让人背上一个沉重的包袱么……基于以上心理，任何敌人面对直冲熊时都要做好两手准备。

最适道具：专爱头巾

电萤虫：自从阴谋出现后，电萤虫萤火的地位直线下滑，但即使有地下交易的诞生，电萤虫戏法的地位却从未动摇。不过，这只PM实在是渣到无可救药，萤火戏法都轮不到它来用……

最适道具：一切负面道具，因为它本身的价值就像一只蜜蜂，蛰完人就没了。

噗噗猪：不错的特防盾，苦于没有好的回复手段与打击面，在与非超能力的特攻手的对抗中很吃力，所幸有戏法为其拓展出路。80的速度是佩戴专围的黄金身段，专眼能令对方特攻手如虎添翼，所以就不用考虑了。戴上砖头后使用恶系的报复对超能力和鬼系的物攻手的杀伤力也让人有所期待，考虑到大多数特攻手都比它快，后宫尾也可以考虑。总之，有了耐久就一切好商量了。

最适道具：除专爱眼镜、火珠毒珠外一切负面道具

晃晃斑：所以说使用戏法的PM都是很好认出来的，你看到一只UU在场上晃就可以猜得八九不离十了……种族方面他就是一只伪梦幻，不过是小了4圈、比漂浮泡泡还要瘦一圈的梦幻……辅助方面倒是许愿、戏法、鼓掌、接力象征性地一应俱全，我们照例只选取比较有杀伤力的戏法来压榨剩余价值。

最适道具：所有负面道具

变隐龙：相对于大多数使用戏法的PM，变隐龙算是一个不折不扣的强者了，不但攻击和特防都是中等偏上，特性比3D龙还有特色，辅助技能更是多得让人眼花。变隐龙年纪轻轻就学会了偷东西（LV1.盗窃），但能学地下交易才能证明它是一名可塑之才。90的攻击力戴上砖头之后威力不可小视，尤其是当它可以自由变换属性的时候。由于速度奇慢，害人道具的后起之秀后攻尾它也可以耍的有模有样。在不可思议迷宫里面变隐龙就是靠卖道具吃饭的，在DP中还有谁敢在它面前班门弄斧？

最适道具：专爱头巾，后攻尾

诅咒娃娃：拥有115物攻的PM也需要来趟戏法这趟浑水？答案是肯定的，因为它除了影爪和普通系那几招外就没有超过80威力的招式了……其实它的主业也不是戏法，打落＼扣押＼特性交换＼鬼火＼同旅，哪一个都是符合那张脸的阴招，但戏法依然是看家花旦。戏法虽说不是人人都会，可也不算诅咒娃娃的专利，但戏法+不眠可就是它不折不扣的独门秘籍了（无视画画狗的情况下），这就让它成为了对抗地球上身高最矮的最危险的杀手——斗笠菇的不二人选。如果队伍没有配备诅咒娃娃，那么斗笠菇一上场，你的队伍就必定会有所减员。但诅咒娃娃同时封死了斗笠菇的两大凶器：蘑菇孢子和气合拳。即使如此，以它的耐久还是万万无法接住斗笠菇的2击的，速度也没有斗笠菇快。所以，有必要选择一些不需要打破替身的非常规招式。这里还是只讨论戏法。虽然换来毒珠不是什么好主意，但如果携带了专围，就能赶在斗笠菇出招之前丢给斗笠菇，一下子就能把蘑菇袋鼠的两大凶器废掉。换来的毒珠也不是完全没用，完全可以再次利用戏法将这个烫手的山芋丢出去。

最适道具：专爱围巾



游戏单间



大家好,欢迎来到这个"新"栏目——说是新,其实也不算,只要口袋妖怪有热潮,我们总会在这里见面,上次著子来主持的,这次的白金就由我来主持。希望大家可以在这里找到一些乐趣。顺便,本栏目和原来一样属于临时性质栏目,究竟开几期还是要看效果啦。嗯,总的来说就是与大家聊聊口袋游戏中的各种趣事,兼之搞些小活动。大家都当这是个博客吧(笑)。那么我们就开始呗。

□文责/八房
□美编/和生活死磕

超郁闷!组不完的砂暴队

其实老实说，八房在之前玩口袋确实没有太认真研究过对战，可以说以前只是玩自己的，偶尔和朋友打两局，也总是级别、水平太过悬殊，打不出什么东西——所以嘛，虽然每期都在负责口袋基地但——其实是个菜鸟（小声）。

不过这次的口袋白金实在是相当不错，而且办公室里许多人都在玩，所以我决定这次也加入到对战的行列来啦。不过之前从来没有认真对战过，所以理所当然的被打得很难看，于是决定好好组一下队伍了。

……和大多数初学者一样，咱原来的风格也是放了一大堆高攻高速或者高防高速度的怪物进去，几个招但求打击面广,辅助招式非常不重视，顶多弄个替身下毒剑舞啥的,总体来说,通关第一。既然是要好好玩呢，就要有点变化了吧……仔细想想，发现这次砂暴天气中地与岩石属性的怪物会有特防加成?！加上还可以磨血打消耗，而且我正好练了一只相当不错的武士暴龙，所以我决定这次就组个砂暴队啦。

但是呢，这个计划中的队伍至今都未能顺利的完成…因为只是看看战术分析什么的都还好，自己组的时候就完全没思路啦……把现在养的几只怪物状态写在下面，大家帮忙看看，给提提建议吧。一起提高嘛。



武士暴龙

特性： 坚硬岩石
性格： 顽皮
努力值分配： 攻击252+HP128+防御128
携带物品： 奇迹果or 减少草相克伤害果实
招式分配： 岩崩、地震，瓦割or雪崩，剑舞or替身（待定）
目前状态： 物攻手+物理盾一名预备。虽然有着其他种种用法（比如重臂锤、剑舞，或者满速度后岩切控场等），不过我对自己的运气和技术很不放心，招式用得都是100命中的，打算配合欺骗空间来用。瓦割是用来对付钢盾的，其实不如换成其他的，只是队伍里没有其他能扛钢盾的家伙所以……

砂河马



特性： 扬沙
性格： 勇敢
努力值分配： 攻击128+特防128+防御252
携带物品： 剩饭
招式分配： 地震、冰牙or雷牙、路障岩、哈欠
目前状态： 虽然属性不是很好,但还是希望搭配砂暴效果作为半个盾牌,起砂特性也是砂暴队重宝。攻击方面有地震,虽然打击面不怎么好,不过有反克牙在,而且本来也没打算作为主攻手,主要用途是起砂和撒菱(岩)……哈欠用来逼退对手。是不是应该把牙或者哈欠换掉,换个吼叫啊睡眠(带奇迹果)啥的?

交友 天津 王瑞楠 我是第一次买，感觉还不错。男，16岁，天津市塘沽区福安里。

鲨鱼龙

特性：沙隐
性格：活泼
努力值分配：速度&攻击各252，多余几点忘了加哪去了
携带物品：攻击果（替身）或者奇迹果
招式分配：替身or剑舞、逆鳞or龙爪、地震、火牙
目前状态：选了几只之后发现队伍严重缺乏速度，所以勉强加进去的……其实不会用这只宠物，只是和其他宠相性不错，所以把它加了进来。龙+地+火的打击面基本没有死角，替身+攻击果则是硬搬其他宠物的用法……作为快刀手，同时也是能够对抗钢盾的重要存在，只是除了炮灰之外该怎么上场啊……

钢人

特性：浮游
性格：自大
努力值分配：HP252+防御128+特防128
携带道具：剩饭or先制爪（没想好带什么）
招式搭配：欺骗空间、大爆炸、精神干扰or、怪异光or猛毒
目前状态：这玩意学名叫啥啊……老实说精神干扰并不是合适的选择，不过本系的螺旋球虽然威力不错，钢的打击面却有点缺陷，而且本身也没打算作为战力，单纯的盾和辅助宠物用意。如果放下空间后能够从容准备好后事（比如丢个状态什么的），拉下保险栓时候就没有遗憾了（笑）。被磁铁抓住咋办？认倒霉呗（爆）！

接下来两只呐？接下来不知道了。全队，除了不会用的砂龙之外全都慢速，起砂和放欺骗空间的都有点太少了……吹吼人选也没有？是不是得有先制对抗玛纽拉？队医呢？怎么对抗草绳结、能量球……队伍弱点好像也太过集中了。总之好像完全没思路。你看，新手组队就是这么麻烦。其实本来有个很好的人员备选，许愿星速度耐久属性都很好，招式也适合，只是没地找，雪拉比同理。玫瑰超人招数好少，皮皮其实也超合适的……结果不会戏法屋。美丽花也是个怕冰的家伙，而且不会用。总之，大家来一起讨论吧。前两天翻翻图鉴找到了光翼兽トゲキッス，不过用它来消耗或者当辅助人士实在太浪费了，若是放个攻击手进去又和队伍格格不入了。

其实也曾拿去问熟悉的人，结果被怒斥了：谁说砂暴队都要抗沙子的！好多砂暴队热门都不耐砂暴！问题是我没刻意的去凑啊……只是正常的想，正好想出来而已……

编辑部口袋党大揭秘

呵呵呵，顾名思义啦，作为第一弹，咱就来爆料一下编辑部里口袋众的风格和习惯吧，反正都是交流，就彻底一些嘛。大家也要热心来信交流哦，就当这里是口袋迷分部吧（反正口袋迷我也常去……）。

犬科爱好者：八房
爱宠：九尾、恶啸犬（后者根本一次都没用过！）
热爱战术：非主动进攻型
近况介绍：很少使用自己喜欢的那两只。战术偏好是不喜欢正面进攻，往往构建各种以辅助消耗为中心（比如下毒、混乱什么的）的战术，不过水平很差。对于宠物的天资不那么在意，只要关键能力合格即可。另，最近对慢速高防怪相当有爱了，好奇怪。

第一暴力男：翔武
爱宠：玛纽拉、瑜伽王
热爱战术：强攻控场型
近况介绍：和玩怪物猎人时一样，还是突进一直线的性格，所用宠物从来不在意防御，只要攻击和速度猛些就很高兴的家伙……非常爱好养宠、选宠，箱子里塞满了配种用的优良品和各种性格的百变怪、同步率性格的抓宠怪以及……大量的蛋蛋（爆）。

高种族控者：七曜
爱宠：胡地、暴鲤龙
热爱战术：均衡到没特点的攻关优先型
近况介绍：非常随性地选一只主角，然后一路上看到啥能力高的就抓一只带着。其实本身说不上是口袋饭，不过深厚的游戏功底使得他游戏起来游刃有余，联机时倒也自成一派（其实是好狡猾……）。不在乎规则的束缚，战起来也是别有声色。

实力不详者：龙哥
爱宠：树苗龟、小火猴
热爱战术：没，没见过……
近况介绍：神秘派。很喜欢尝试各种宠物，对初始宠物相当有爱。不怎么对战，但和翔武一样非常乐于培养宠物。而且和翔武育种选种不同，龙哥的爱好是弄到不错的素体后，去把努力值搞满，级别也弄得不低，等到招式能力完全成型后，就束之高阁……

某位口袋迷读者：这流程实在是太简单了，两三只宠平趟过去，每代每代，无聊到死。而且常用宠物也就那么几只，还得留两只做地图工具。我觉得学习地图技能的宠物干脆单独分出来会比较好，这样大家也不用费劲心机挤名额了。游戏的流程，哪怕是道馆战最好弄难一点，在道馆周围来一些可以克制道馆的怪，总之别让玩家从一开始几只宠走到黑，太没劲了。

留言揭示版

这是啥？嘛，说白了就是水区吧。大家在口袋游戏中有什么感想、心得或者趣事，都可以写来给咱哦。每期或许会有个讨论主题，或许不会有，总之一切随意随意。本期的内容是：你觉得口袋金银复刻，在系统上面有什么变化好呢？

八房：要我说的话干脆给个官方个体值查看器吧……反正现在个体值和努力值的概念也是人尽皆知了，如果有个体值查看的话，会很方便选种、培育的。就算每次要花钱也好，消费品道具也好嘛……最不济的，弄个觉醒力量属性威力查看总可以伐？网上大家常用的觉醒力量战术（比如雷电鸟和雷精灵的觉醒草），在实机上近乎不可能……

七曜：作为一款RPG，口袋妖怪好是好，不过节奏实在是太慢了，这让我写攻略的时候相当苦恼。就算是关了战斗动画，冗长的战斗和对话仍然十分让人头疼，实用的线索却比较少（意思是，体现方法比较单一，只在对话）。这点从大量玩家卡在流程某处（因为看不懂日文）就能看出来。希望下次可以与时俱进，节奏快一些。

口袋迷某编：真不知道老任怎么想的，口袋都做到这份上了还是那么古板，每次都一大堆怪不知道上哪抓。虽然有个GTS，图鉴上没有也没办法，为了资料只能修改。要我说，最少在两代之内（比如珍珠钻石+白金）就应该能抓齐所有妖怪，最多弄个什么限定神兽一类的。否则啊，我看没几个人能有那闲心把500票图鉴给凑全了，这凑不全的玩意玩起来可有多闹心。是吧诸位！

口袋知识小问答

事先说好，这个问答可是没什么奖品的哦，不过对自己知识比较自信的玩家不妨做一次试试。就当是玩嘛。看看你算是真正的口袋达人吗？答案下期公布。

1.所有口袋妖怪中，除去先制之爪等道具和技能优先度的因素，在一切可能的前提下，哪只妖怪的速度是所有妖怪中最高的呢？

2.已经发动属性强化特性（如激流）的宠物，身上携带着标准属性增强道具（如木炭、奇迹种子），用本系的招式攻击对方，对方被本属性四倍克制，而且被打了会心。请各位计算一下，在这种极端情况下，这一击的威力理论上应该是正常一击（没有任何影响，包括属性相克）威力的多少倍呢？

3.嚎叫（とおぼえ）、毒爆弹（ヘドロばくだん）、剑舞（つるぎのまい）、佯攻(フェイント)。这四个技能分别是在什么时代里加入的呢？把它们按新——旧的顺序排列一下吧。

4.将诅咒遗传给化石翼龙！寄生种子的化石花坚不可摧！冰拳胡地很厉害！烦恼之种可以让妙蛙花如虎添翼！好吧，先别急着撇嘴，请问——在DP时代，上面几个观点里，哪个是最



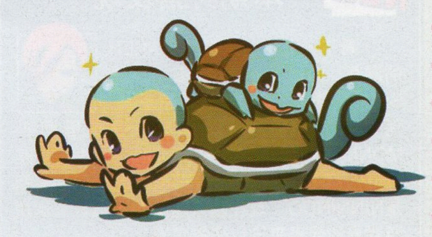
荒谬的呢?
5.我刚刚抓到了一只怪物，查了查个体值分配如下：HP：5、攻击14、防御17、特攻0、特防15、速度4。大家来试着来算算这只宠物的觉醒力量的威力和属性吧！
6.拥有威吓特性的怪物中，速度最快和最慢的，分别是哪一只呢?
7.来根据下面这些信息猜测一只妖怪吧：它需要一样道具来完成最后一个阶段的进化；它的特防是其所有能力里较高的；它没有被4倍克制的属性，而且某些时候，还会有一个完全无效的属性；它的身材比人小；它能够遗传“心眼”这个技能。
8.攻击种族值和速度种族值差值最大的宠物是哪一只?
9.根据下面这些信息再来猜测一只妖怪吧：它是一只非常冷僻的低种族怪物，其种族不到450；它有两个特性，其中一个特性极为强大实用和稀少，和它有相同特性的怪，不算各阶段进化型的话只有4只怪物有相同特性；在白金中，能够通过某种特殊的方法遇到其野生体；打倒它能得到1点HP努力值。
10.宠物A携带着力量镜片（パワーバンド），在战斗中打败了一只水君（别问我野生的水君哪来的），队伍中还有一只中了口袋病毒的宠物B，身上带着学习装置。那么，宠物B在战斗结束后能够得到几点努力值呢?
11.下列技巧中能够打出会心一击的是哪些呢：龙之怒、大爆发、暗算、尖角钻、魔叶斩、音速波、愤怒门牙。
12.所有技能里优先度最低的哪一招？最高的呢？注意，是哪·一·招·呢?
13.不考虑属性相克的情况，身上随便携带道具，努力值随便加。那么，能够接下一记攻击而受伤最少的怪物是哪一只呢?
14.以下几只怪物里，选取哪两只怪物在一起就能够学会白金中所有的秘传技能？最好写出分配哦：芭蕉龙、呆河狸、暴鲤龙、盔甲鸟、超力王、血翼飞龙、大水鼠。



余谈

大家还是看看这个小漫画吧，实在太逗了，开始的杰尼龟与少年过着无忧无虑的生活，结果后来少年长大了，开始对自己的秃头产生质疑。最后变成暴力青年后干脆阿Q了……连生发水都不让人提，真是悲剧啊。后面的水箭龟都看不下去了。

只是，我真正想问的是，这套口袋妖怪拟人实在是太萌了，也十分符合PM的性格。话说这套图究竟是谁画的呢？知道的话，请一点要告诉我啊，我一直想要收集一套全的……







谢谢八房回答那个关于断臂的问题。（蔬菜汁：-_-!，好吧，是断袖）
男，17岁，上海市第二工业大学附属中学。上海 金志浩 交友

狩人营地

拿起手中的武器，向凶猛的怪物们迎击！狩·猎·解·禁！

狩人营地图区征稿开始，如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那就来给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可，投稿方式请见“紧急任务”下方，希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武

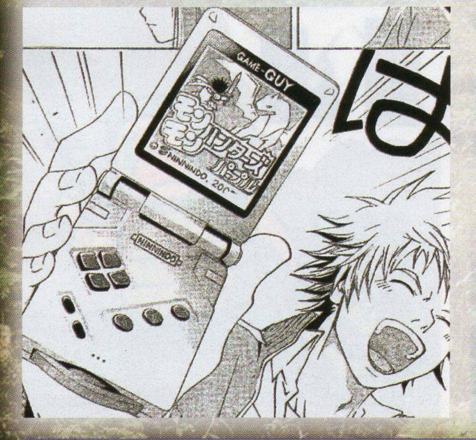
翔武的狩猎日记

NEW! 本期狩猎发现



看了一个叫CODE BREAKER的漫画，当然这个和CODE GEASS没什么联系，在这个漫画里也出现了恶搞怪物猎人的部分。在那里面叫MONMON HUNTERS PURPLE，缩写还是MHP，不过机器是类似GBASP的造型，厂商是NINNINDO。现在越来越多的漫画家喜欢用游戏界的元素来进行恶搞了啊。

前段时间和同学联机，这个家伙现在很爱用各种各样的爆弹。但最关键的一点是他用不好，我正在砍龙的时候他放了一个，结果我俩都飞了不说，龙下一个瞄准的对象还是我，冲着我就冲过来了，我躲都没法躲，托他那个爆弹的福我挨了龙一下直接猫车了。俗话说宠物似主人，我们俩联机之后，互相传了猫。猫的类型是爆弹一筋，完全在我预料之内啊。我当时就觉得这一个麻烦，给个猫就算了，他还打算要猫券，我跟他说这个东西就是造个耳环，而那个耳环不用猫券也能造。结果人家来一个号称





要增加道具收集率，没辙啊，回家带着他那猫打任务。再次验证了宠物似主人这话，我在前面砍怪，结果这猫一个大爆弹给我炸飞，龙下一个瞄的对象还是我，我躲都没法躲，挨了一下直接猫车了。这跟白天联机发生的事情完全一样啊！这还不说，我挂了之后，那只猫跑到我身边，在那里高兴的跳来跳去的，太气人了。随后我就把他那猫扔掉了，并要求换一只近战的，不行啊，要不实在是受不了了。

前段时间看到PSP怪物猎人卡片游戏的图片，感觉实在是一般，现在在日本，卡片游戏一抓一大把，但好玩的实在不多。不明白干吗非要这么模式化，感觉自己做了个大作之后就要出个卡片赚钱，就算是有这百万级的销量撑腰，但也未必会有好的反响啊。反正听玩过实卡的人评论是褒贬不一，等游戏出了玩下试试看吧…

10月30日要出一个很有挑战性的任务了——大斗技场两只变身后的金狮子，都是G级的水平。想想都觉得恐怖，那么可怕的攻击力，速度还快，没事还窜来窜去的。如果要是单人战实在是太有难度了。等出了之后下来一个打一打，估计我会挂得很惨……



营地交流板

翔武哥您好，我指证1个错误，就是111期里汤易宁写的那套见切3、匠、利的那套是配的出的，只是珠子弄错了。应该是炎王X头:名人珠；镰U身：名人珠；镰U手：名匠珠；镰Z腰：名人珠；霸脚：匠珠；武器1洞：匠珠。（JOE）

翔武：试了一下，这次的配出来没问题，不错的配装啊。确实是我错了。

现在我已经到G级了,我想继续问下,弓的后期发展(武器装备)用什么好？（黑龙江 苏伟）

翔武：后期的弓里推荐雪狮子弓的最高级，可以用来打金狮子。还有紫盾蟹弓，装填数UP之后出贯通5，打铠龙家族非常合适。迅龙素材的暗夜弓【影缝】用起来也很不错，不加装填数UP有贯通5，加完了有连射5，加上本身会心率很高，又能支持全瓶，泛用性比较好。另外还有黑弓G比较不错，特别是开火后用来打岩蟹。本人常用的基本就这几个了，其他朋友如果有推荐也可以一起交流下。

打水龙的时候，离腿多远不会有攻击判定？打祖龙时如何破头？（辽宁省 王昌硕）

翔武：近身打的时候大概跟他保持1－2个身位的距离就能躲开脚踩的判定,当然你自己也要顺着它的方向动一动,不然还是会被踩。打祖龙时用龙属性武器攻击它头部,一次硬直后会先破角的右边，再一次破角的右边，最后破眼。

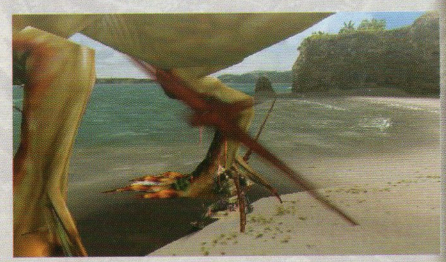
关于沙狮子太刀和末代刀，沙狮子太刀无法配出回避性能2、见切2、匠，故推荐给无视回2的人。而末代刀可以配出“回2、利、匠”，故给喜欢回2的人用。（广西 陆迪夫）

翔武：沙狮子太刀确实无法配出回避性能2、见切2、匠，不过你完全可以把它当作妖刀用，用你的运气来补足（妖刀的造型也够没品的）。以上虽然是玩笑话，但也不是不能这么做，或者配个见切1减少一下出负会心的几率。我给它配的是见切2、回避性能1、匠，能用回避性能1躲的就躲，不能躲的就挨打或者靠走位闪吧……

行商小猪拿是拿到了。除了每次任务前可以爱抚一次外,还有其他用途吗？(天津市 张俊楠)

翔武：那只猪的主要用途就是换换衣服放家里看的，不过抚摸它时的音乐就是烤肉的音乐，出红心的时机也就是烤出熟肉的时机。不过这年头肉都给猫烤了，谁还用架子啊。

为什么《MHP2G》中太刀气槽满了砍在水龙背上依然弹刀？（新疆 娄霄）



游戏单间

[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级：★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：重归营地的翔武

委托内容：当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件：无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

翔武：因为太刀本身斩味级别就不够，即便是靠气刃槽满了之后提升的1.12倍也不够斩进肉质所需要的。用气刃斩是不会出现弹刀现象的，无论斩槽在什么级别。

打大怪鸟时，怪鸟之耳怎么才能得到啊？
（湖南 潘智辉）

翔武：打怪鸟的时候要攻击它的头部，然后耳朵就能破掉了。耳朵破了之后，有50%的几率获得怪鸟之耳，另外捕获也是有一定概率的。

在怪物猎人2G中，我用的是弩炮，如何打好轰龙？（福建省 连永晖）

八房：重弩打轰龙最重要的是保持距离，最好搭配回避距离、回避性能等技能辅助走位和进攻。平时保持在中距离，照常转圈走位（位置大致在锤子的游走范围即可），用电击弹、贯穿弹贯穿它宽阔的身体，或者用通常弹2射击头部。一旦距离被拉远，要及时跟上或者做好回避准备。适当使用强走药、闪光弹和活力剂可以有效提高效率。

怪物猎人村长四星那镰蟹只在2区和6区见到四个，其他的连灰尘都见不到，他们在哪呢？
（上海市 徐远航）

翔武：这个任务你要把见到的都清掉，然后刷区，看看还能不能在刚才的区里刷出来，如果刷不出来就去其他的区看看，刚上来并不是每个区都有的。此外，类似的任务都是这个道理，比如大野猪这些。





训练所新手心得

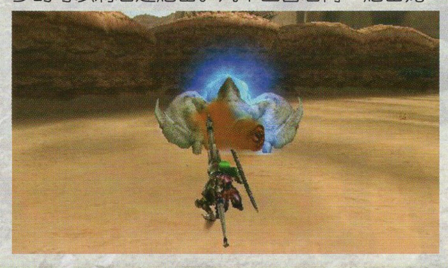


对于一些新手猎人来说，经验的不足是可怕的。因此贸然地上沙场是十分危险的，所以训练所便成了一些新手的集中营。其实许多老猎人也不得不为了黑龙一家来打训练所。其中有不少卡住的地方，十分痛苦，我也算全过了，有不少是全武器过的，只有小轰和小角只过了几个，其中小角还剩个锤子（苦手）。初三了，也没时间玩了，就向大家说说我的心得吧。

首先拿怪鸟开刀，这第一个任务可谓是易中之易啊，用过弩的都知道。用LV2通常弹可完成惊人的速杀，具体是不管不顾装了通常2就冲，一看见怪鸟就瞄准它的头猛射，很快就会出硬直，这里要注意一点，怪鸟头部硬直时头会向下偏，这时就要把准心向下移一点。运气好可以直接锁死，运气不好它冲过来撞到你也死不了，调整方案继续，没几下就过了，我只用328秒，挖卡卡！

接着是桃毛兽，其实也没什么难度，用弓打得很容易，桃毛王的最大弱点，就是攻击时的硬直很大，而且用弓可以无视放屁和地震效果（只要别太近），平时蓄力射并绕着它就会十分安全，有威胁的是冲撞，但只要走位好加翻滚也很安全，于是桃毛王就这样被我们虐死了。

有点实力的终于出现—电龙！终于出现龙了，攻击很高，也用放电给近战很多威胁，这里就先放弃远程武器了，我们用铳枪招待它！开打前先吃食物，再把除大爆弹意外的东东全搜刮过来，有胆的可以冒死挖大爆弹。然后就开打喽，先冲上去防御刺，电龙如放电就防住继续刺，这时龙给我们的攻击时间很长，嫌攻击少的可以刺后连炮击。几个回合后再一炮击龙



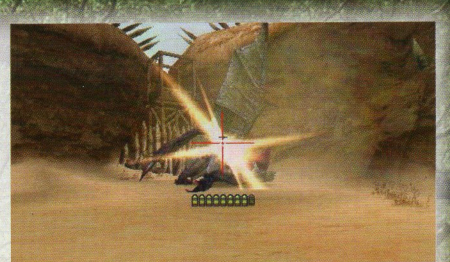
就倒了，这是个机会，启动强烈的龙击炮，要算好在它站起后射出，这样可以让它刚起身又倒地(可怜的龙)。当打得差不多时在它喷电时放个陷阱，然后有条件的放大爆弹，没有的狂刺狂炮击，也差不多了。只要不贪心，可安全杀死。PS：磨刀时上高台，中了三叉电死亡率80%。



盾蟹，第一个挑战。有些难度，这里有两条路：用安全的长枪；用快速的太刀。由于我是速杀爱好者。就太刀吧！用这把刀的战略是一死磕，猛攻。也许有些鲁莽，但总能在药吃完前结果了它。因此，这必然是场激动人心的，攻击大于回避的，雷电血光四溅的战斗。战斗开始后，先不惊动它，它会慢慢的游走，我们也跟着它的动向把东西全搜来，运气好可以取得一个闪光物！PS：这些东东是必要的！由于刚刚搜了不少血，我们的死磕有底了。在它没发现时，放个陷阱在中央，接着就拔刀伺候，砍正或背面，一有攻击前兆就翻滚，练气槽满了就毫不吝啬地放掉，也要时不时地找机会收刀加血，有时看见它飞上了天要立即向侧面翻滚，或按△+○回避，多数是中风压。也许看到这儿会有人把那个陷阱无视了。也许有人打着打着就会发现盾蟹中了陷阱，这时请不要贪刀，放个大爆弹附送个小爆弹，解决一切问题。顺便说一句，太刀是偶最爱，翔武大哥你可以收我为徒啦！

雪狮子王，一个灵活的牙兽，也有些难度，这次我们还用太刀！（上瘾了），这次就无视场内的道具吧！直接开打，用太刀打时尽量钻肚子打，比较安全，也可以在腰边，脚边，屁股边砍砍。有一段时间我打绿猴子打多了，很长时间不敢打牙兽PP……砍脸时要注意它喷雪，怒后喷雪几率大升！变雪人日子不好过，所走位和回避结合就没什么大危险了，只是震地效果打断攻击很郁闷……

黑狼鸟这是个好打又不好打的怪。好在威吓几率大，喷火很迟钝，不好在攻高难躲。黑狼鸟的冲撞没有前兆而且脚下也有攻击判定十分



恐怖，带毒性的甩尾也给近战带来很大威胁。由于没有太刀，就用重弩吧。听过一句话："重弩是男人的浪漫。"于是，我决定"将浪漫进行到底"。黑狼鸟不给我们挖东西的机会，那就算了，装上贯通和他扛，走位要远一些，为了防它的小吼，也让火球好躲点。接下来就是屠杀了，尽量射头，角度不好也别勉强。PS：怒后冲撞很快还带火球，要及时回避。

激动人心的时刻来了，来！和我一起喊："小轰，小轰……"（被拖走）信任杀手轰龙可是猎人之大敌，我们来把他解剖了以灭心头之火。又没太刀（这游戏怎么这样！），其实有个武器意外地好打，那是长枪。这次用长枪你会惊喜地发现：利用斗技场地形，可以发展出"卡牙"战术，就是背对高台防御，让龙车冲来后卡在墙上，这时便有一个闪光物和一般攻击时间，可以捡药也可以打，我选了打。这样枪枪中头，小轰会很快怒，也变得更难打，常常耐力不够。这时这把破长枪终于破绽百出：斩味下降导致弹刀，又在怒轰的威逼下无从磨刀，十分危险，所以某T劝各位：斩味下降时没有把握打到头就不要打，等小轰卡牙时再上高台磨刀，这样的难点大概有两次，克服过去就没什么问题了。



个人认为角龙比轰龙好打，这里推算个新手打法：上高台，平时防御尾巴乱甩，然后用炮击攻击其头部，卡角时就启动龙击炮。这样就能将其弄死。不过要找到它的攻击规律才行。PS：钻地出来，还有角时它的角有攻击判定。

铠龙，没什么要说的了，很简单，用弩。因

游戏单间



为这龙没有学会扫射，于是它的招就异常好躲，不管怒不怒，它的龙车的攻击前兆太大，而且太慢，和轰龙差了十万八千里，有足够时间让我们反应，于是，铠龙几乎没有对我们有威胁的攻击，要挂也是挂总在回避热线的错误上。

现在要专心地来对付最终BOSS麒麟了。它的有时在于：体积小、攻高、灵活、硬直小。既然是最终战，就要华丽丽地杀死它，这样才有成就感。于是我选了锤……很达人吧！用锤打就是要勤奋地观察它的攻击,找到空降再攻击。比如在它向正前方放电时，或威吓时可以用拔刀击加锤击，平时就收刀，回避回避。这里锤的大地一击，不适合这种灵活的怪，就放弃了，有一点是我的心得，在麒麟瞄准放电后有很大几率是威吓，这里可以在它身边绕圈在地上出现电光后立即跑去锤击。这样就算不是威吓也很安全。这途中要磨一次刀，一定要在它不怒时，一定要上高台。这样和它耗着，胆大的可以打破火事2的结界，这样较快也刺激。PS：怒时不要怕，因为怒状态它的威吓几率大。

这就是简单的打法心得。现在某T在空闲时正专心攻略G级训练所，对迅龙是十分苦手，希望翔武大哥能指点指点太刀打法,要无伤的！希望出个视频，让广大读者，能快速驰骋猎人世界！

■文/Tural

翔武点评：

其实锤子打麒麟这次还能像原来那样等头的下来的时候用大地一击，不过只是各种攻击时的时差不同。太刀迅龙啊，以本人这技术打法加上性格，想看无伤的估计没戏了。不过视频的话就放心吧，以后时间充裕，我和八房都会来录的。

锤VS黑狼鸟打法心得

黑狼鸟在1代中高攻、血厚、身上硬，所以很难。由于2中只有村下位的黑狼所以实力大减，2G中黑狼回归集会任务中，黑狼的实力有了极大的提升。（废话终于说完了，拖走…）

黑狼鸟因为无厘头的攻击方式和高攻，被许多猎人评价为凌驾于雌火龙之上的角色（可能是火龙一家吃了闪光就废柴了），因为攻击方式无多大规律可寻，再加上黑狼自身肉质问题，所以推荐用单发高攻的锤子，因为大剑的三段蓄力斩威力低于锤子的纵振三连击，而且有时候可以赖一赖，笔者的装备是1孔锤+霞龙X一套，孔全加匠珠。发动技能：高耳、斩位等级+1,霞龙的守护、隐秘、心配性。心配性：对打G位的怪没什么用（血肯顶在40%以上）。斩位+1：可以保证更大的输出。高耳：因为被黑狼吼住会是很无奈的。龙风压无效：对锤子一类不能无视小风压的武器来说，可以大大提高效率。(其实主要因为是刚打完刚龙时配的）比较衰的是这装备的火耐很低，中了火球可是相当痛的。





黑狼拆招

吐火球：头部前伸，原地对准前方喷出火球一发，带飞溅效果，附近有判定，二话不说直接冲上去3连击。

三火球：放火球是速度快，可以很快分辨，一般在打黑狼时在其右侧游走，此时就可以体现优势，第二发火球非出去后就可以猛K头，注意不要用大地，因为大地会走位，攻击力也不如三连击。

甩尾：原地打转，貌似只会向左转，只有尾巴有判定，有时中招后带毒，可以先蓄力，等黑狼将转头是对准它的头来一下。有点技术也可以用锤一下头，滚一下，再锤头的方法。



火车（鸟车？）：黑狼鸟的冲刺，G位的很喜欢在龙车结束时连招（笔者见过连俩倒挂的）不过无论是哪一种，见到黑狼龙车，躲过后直接蓄力，能算时间的人可以用原地打转，等黑狼转过头正好中最后一下的方法，不行的老老实实用大地锤头。

铁嘴：边走边用嘴砸地。最后快速离开，因为中这招后很容易被继续连中，笔者曾多次被连击后猫车。

三连啄：边啄边微微向前走，近身时黑狼很喜欢用这招。

倒挂：明显向后退两步向前空中翻腾360°，一般不是在连招和贪刀的都可以用滚的方法来躲过，如果不幸中招了，（600多的防1下90多）跑几步后马上嗑秘药，晚了就被活活毒死。

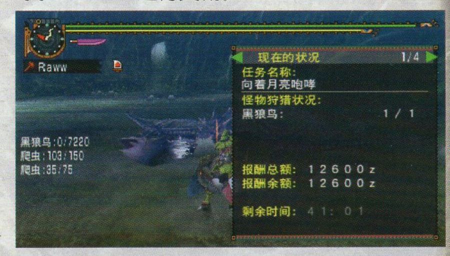
以上4种招式都可以背对黑狼用3连击，等黑狼转身时正好吃到最后一下。

实战技巧

1、在实战中用麻痹陷阱有很好的效果，埋下麻痹后就开始蓄力，黑狼麻住了以后对准头刚好给它敲大地和3连击，此时正好黑狼气绝，又可以敲六下，很爽很强大。 2、由于紫斩与白斩的倍率相差较大，推荐掉了斩位马上换区磨刀，以及整备。 3、用怪力种可以取得不错的效果，不推荐药丸，因为锤不像大剑更具有爆发力，而且很难把握时机，如果配合猫的KO术就会有更好的效果4、不要带猫 5、由于黑狼换区会到处乱飞，染色一定要仍。6、可以带些闪光，吸引黑狼注意（配合麻痹陷阱使用）。7、黑狼发傻后定吼叫，没耳栓的不要贸然冲上去。

目前一只耳黑狼最好记录是9分钟。如果有什么不完善的地方还请提出。欢迎加我QQ402491553进行交流。

■文/沈佳迪



太刀讨伐迅龙心得

最近看到许多新人问迅龙问题，所以写一下,希望对新人有帮助。关于配装，最好是飞虫x套，有优秀的龙耐和回2的帮祝，配上2名匠，2匠可配出斩槽+1，再配上研磨5就有高磨了。

配装后是武器：我们选用炎斩灼，拥有紫斩长的优点。迅龙主要回避尾巴震地与尾部飞镖，甩尾也是要提防,火车没太大威胁,飞扑怒后也得当心。迅龙一开始在5区，受到一定伤害回到4区,再去2区,7区。杂鱼方面干掉2区那黑猫既可。

迅龙招式详解

飞扑：威力中等,但怒后威胁相当大,因为迅龙怒后没准备动作,猎人中之后往往会向猎人转弯第2次扑,防御不够会直接被秒。跑远点就行。

甩尾：攻击力中等,怒后猎人血少直接秒掉,通常在火车后出这招,平时长出的一招,注意站位,别在头那和尾巴那，如果在的话站侧面那。

尾巴震地：迅龙最强的一招,威胁极大。怒后秒人,普通时间中后再碰下猎人就会上猫车。在出前迅龙会假吼,这时往外回避,之后打尾巴。

尾部飞标：站在迅龙后面完全54,不要站在头前,是地图武器,跟据尾巴发的声音判定多远。

火车、正面撕咬：纯属废招,火车慢,撕咬只有一段,但除尾巴外全身都有判定,躲远点既可。

攻击时机与道具相关

最好的攻击时机是迅龙3跳完的硬直时间与尾巴震地后的停泻时间。如果太刀蓄满气槽时可以气刃斩。

道具方面携带落穴，怒后迅龙会中，时间长,上去殴吧。还有就是武器斩味下降后立即磨刀还是周旋,看情况。

■文/JOE

怪鸟/青怪鸟

可破坏部位及濒死征兆

耳朵：破坏前是完好的，破坏后会有明显的破痕。

濒死征兆：怪鸟把耳朵收回的时候是它濒死的征兆，另外换区时会瘸。

◆打法介绍

怪鸟和是我们第一个要正式面对的大型怪物，攻击方式也算是多种多样。对于新手来说，怪鸟最有威胁的两个攻击方式就是突进和甩尾了。尤其是被尾巴攻击之后，有时会来一个突进对猎人进行追加攻击，没有防御的武器有时就会被这套连技打中。其他招式里火炎弹一般情况下不会中。用音爆弹、彻甲榴弹和爆弹类道具打中怪鸟的时候会让他有一段时间的失聪状态，但这个状态结束之后就会怒。



片手和双刀一般都是在腿部进行攻击，平时可以多用打点高的攻击方式来打头或翅膀。大一点的怪鸟可以用陷阱限制行动，怪鸟中陷阱的时候头会变低，这样容易打头。片手和双刀攻击距离比较短，要注意尾巴抽击，如果是无征兆的突进就没什么办法了。

大剑和太刀打的时候主要以砍头和翅膀为主，如果要破耳朵前期以攻击头部为主，然后再以打翅膀为主。太刀气刃斩不一定每下都能砍到翅膀，所以这时也可以对腿部进行攻击，让怪鸟失衡摔倒。

怪鸟/青怪鸟肉质伤害表

部位	斩	打	射	火	水	雷	冰	龙	气绝
头	50	80	100	10	30	30	40	0	100
首	50	60	50	10	80	50	50	20	0
背中	40	50	40	10	20	15	15	0	0
腹	80	70	80	10	20	15	15	0	0
尻尾	50	60	30	10	20	15	15	0	0
翼	75	70	70	10	10	25	15	0	0
足	25	.30	30	5	5	5	5	0	0



锤子和笛子以攻击头部为主，平时锤子用蓄力的二连打头，怪鸟体型大的时候大地一击基本没有效果，所以不建议使用。怪鸟突进后转身前可以用△的三连砸对它攻击，一般是前两下可以不打到，直接靠最后一下本垒打打头，伤害很高。笛子一般用△打头即可。砸晕之后，锤子用△的三连砸攻击，笛子继续用△打头。

长枪和铳枪也是在怪鸟周围攻击头部和翅膀，多用后跳侧移来回避攻击和走位找攻击位置，注意怪鸟的甩尾。

远程武器方面，弩推荐用通常LV2打头，弓推荐用连射打头，注意走位就可以了，难度不大。

青怪鸟和怪鸟的不同点就是攻击力稍微高一些，HP高一些，肉质和打法都是一样的，这里就不做介绍了。

黑狼鸟(单/双耳)

◆可破坏部位及濒死征兆

耳朵：攻击头部可以破坏耳朵，双耳黑狼鸟要多破坏一次才可以。

嘴：耳朵破坏后继续攻击头部就可以破坏嘴，嘴上会有一道疤痕。

背：黑狼鸟的背部也是可以破坏的，破坏后背上坚硬的刺会消失。

翼：攻击翅膀可以进行破坏，被破坏后翅膀会





有伤痕，翅膀尖会有变化。

尾巴：尾巴是可以切断的。

濒死征兆：换区时走路会瘸。

◆打法介绍

黑狼鸟是一个非常强的对手，攻击方式介于怪鸟和雌火龙之间。被它的尾巴抽到后会中毒，所以解毒药是一定要带的。和雌火龙差不多的那个翻腾倒钩也是带毒的，而且攻击力也非常强，和雌火龙不同的是它翻腾完会向前飞一段，风压的时间会比较长，想借此机会打头或断尾的话，一定要先算好提前量。和怪鸟相比，黑狼鸟还有火球、三向火球和两种吼。火球和三向火球是攻击的机会，只是不要离它嘴前面太近。黑狼鸟的后跳吼叫出招比较快，但是是小咆哮，用耳栓就可以避免，站立的吼叫也很快，不过范围比较小。黑狼鸟最危险的和怪鸟一样，都是无先兆的突进。近身战一定要小心这一点。上位黑狼鸟增加一个用嘴铲地的动作，嘴和脚都有判定，攻击力也不低。

片手和双刀由于要近身战，尽量先把尾巴断了，就算不中倒钩，也要防止尾巴抽到后中毒。断尾的时机可以在吐火时，也可以在空翻时。断尾之后就可以攻击头部了，如果没机会打头可以打腿。



大剑和太刀攻击重点主要是头部，断尾时要注意打尾巴尖不弹刀，打尾巴根会弹刀。太刀的气刃斩可以在黑狼鸟吐火时使用。

锤子和狩猎笛就不用为那尾巴操心了，也断不下来，只要小心点就行，攻击重点是头部。笛子还是以△的攻击为主，时不时可以用△+○的叩击攻击。锤子可以以蓄力大地一击和三连为主要攻击手段。

枪和铳枪要在其周围走位周旋攻击头部，要注意的是上位和G级的黑狼鸟很坚硬。

远程武器打点可以在头、颈和腹部，虽然这三个在一条线上，不过黑狼体型比较小不建议用贯通，用连射打比较好。远程武器是最方便破背的，虽然奖励不算丰富，有机会还是破掉吧。

黑狼鸟肉质伤害表

部位	斩	打	射	火	水	雷	冰	龙	气绝
头	65	60	60	0	20	0	10	5	150
首	40	40	40	0	30	0	10	5	0
背中	10	10	10	5	70	5	15	15	0
腹	10	10	60	15	40	15	30	30	0
尻尾	45	25	10	5	30	5	20	15	0
翼	25	45	10	0	20	0	10	5	0
足	25	25	35	0	15	0	10	5	0



毒怪鸟/紫毒鸟



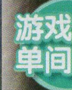
◆可破坏部位及濒死征兆

头部：破坏后，头部的发光器官会消失，不能使用闪光。

濒死征兆：频繁易怒，换区时走路会瘸。

◆打法介绍

毒怪鸟是一个非常讨厌的怪物，特别是它的闪光和啄，闪光可以直接让猎人气绝，啄带有偷盗的效果。闪光是可以防御的，如果是无法防御的武器，可以用回避性能躲开，中了的话就只能靠摇摇杆了……毒鸟的啄也用的比较频繁，就算你防住了，也一样会一定机率偷盗你的物品，非常烦人。此外，毒攻击也是它主要手段，特别是到了上位后，头被破之后闪光那招变成了身体周围放毒，怒了之后毒变成了猛毒，猎人的HP掉得非常快，所以解毒药或汉方药一定要必备。毒鸟怒了之后除了喜欢频繁使用闪光外，还喜欢频繁狂走，只要不站在它的





路线上就可以轻松回避。毒鸟的尾巴也是一个比较烦人的攻击，它的尾巴甩出去后会变长，到了G级还有一个原地向后甩尾的攻击，多用在突进之后。毒鸟装死后，可以在腿附近挖素材，此外还能对它攻击，只是不要太贪，因为这是它攻击力最强的必杀。

片手和双刀非常适合打毒鸟，虽然毒鸟最大的斩击弱点在尾巴，这两种武器经常打不到，但是腹部的斩击伤害也不差。使用这两种武器在它身下攻击和周旋是非常安全的，用火属性武器攻击效率也很高。片手和双刀拆头可以在打倒后去攻击。

大剑和太刀可以以攻击尾巴为重点，太刀纵斩可以砍尾巴，也可以在肚子下面乱砍，不过毒鸟皮比较硬，最好气刃槽满了之后在说。大剑的打法比较简单，打尾巴就可以了。特别是在毒鸟装死的时候，可以给它尾巴一个三段蓄力斩！

锤子可以用两段或三段的蓄力攻击打头，如果是火属性的锤子，在毒怪鸟腿下面转也是非常不错的。笛子的话吹气绝无效和不弹刀是很有必要的，然后就可以拆“灯”随意打了，以△键打头为主。

枪和铳枪以攻击腹部和头部为主，有机会攻击尾巴的时候可以进行攻击。到了G级之后铳枪最好配有心眼，枪最好有紫斩。

弩打毒怪鸟推荐使用散弹和火焰弹攻击，特别是散弹破头相当快，没有闪光之后，远程打毒鸟就很轻松了。弓方面用火属性的扩散弓，或者连射弓也可以，同样是优先破头。

紫毒鸟打法和普通的差不多，只是皮更硬了一些。

毒怪鸟/紫毒鸟肉质伤害表

部位	斩	打	射	火	水	雷	冰	龙	气绝
头	30	80	70	50	20	0	20	10	100
首	50	25	40	30	10	0	10	10	0
背中	70	30	20	20	10	0	10	10	0
腹	80	30	20	30	10	0	10	10	0
尻尾	90	40	80	30	10	0	10	10	0
翼	50	30	30	30	20	0	20	10	0
足	20	20	30	10	10	0	10	10	0

眠鸟



◆可破坏部位及濒死征兆

嘴：打破后嘴上会有明显的裂痕。

濒死征兆：换区时走路会瘸。

◆打法介绍

眠鸟比起毒怪鸟感觉稍微好一些，虽然中了睡眠被打伤害会很高。但是没有偷东西实在是好很多。眠鸟的攻击方式不算多，其中比较有威胁的是睡眠气体、连续跳跃攻击。睡眠气体经常是不经意间中了，然后就被重伤了，但有时眠鸟的攻击会越过你，所以综合的危险度还不是很高。连续跳跃攻击特点是启动很快，身体和脚都有判定，和眠鸟近距离战斗的时候最容易中这招。这招在攻击中可以根据玩家的方向进行变化，不过一旦跑到它身后，下一次攻击后就会停下来。两次攻击后停下来会直接转头攻击，三次或四次攻击停下来后会原地发呆，是个不错的攻击机会。

片手和双刀打它可以当成大怪鸟来打，眠鸟比较爱倒，可以主要攻击腿部，腹部也是个非常不错的打点。眠鸟的头放的比较低，即便是片手双刀这种武器也能轻松破头。不过埋身战的时候要小心它的连续跳跃和近身的眠气攻击。

大剑以头部为主，用拔刀斩攻击，眠鸟发呆的时候可以用蓄力斩，非常容易。太刀打起来就比较随便了，因为眠鸟头低，气刃打头都可





以了。还可以像片手那样打腿和腹部。

锤子打它的时候可以用蓄力攻击游击，用一击脱离战术不断增加气绝值，眠鸟晕倒后就可以用三连进行追击了。笛子吹移动速度上升，然后随便攻击就可以。打击系武器打哪里其实都差不多，锤子也可以拿来转肚子。

枪和铳枪和打怪鸟的策略差不多，在周围周旋，然后找机会攻击，而且不用专找头部，头部、腹部、翅膀、尾巴都是可以的。不过在它周围要注意眠气和连续跳启动的那一下。

弩系武器用通常LV2和火焰弹配合使用，走位要当心三向的眠气。弓的策略也差不多，用连射或者扩散就可以了。

鸟龙种的打法就给大家介绍到这里了，以后会继续给大家介绍飞龙种，以及其他的打法。



眠鸟肉质伤害表

部位	斩	打	射	火	水	雷	冰	龙	气绝
头	65	50	60	20	5	10	10	5	100
首	40	40	40	10	10	10	15	5	0
背中	25	30	40	15	5	5	15	5	0
腹	50	40	30	25	5	10	5	5	0
尻尾	40	40	25	10	5	15	5	5	0
翼	25	20	25	15	10	20	10	5	0
足	35	40	25	5	5	5	5	5	0

狩人营地画廊







刚玩完《机战Z》的时候，和朋友聊天，大家印象最深的地方都是这次可以对《高达SEED DESTINY》里面的基拉进行谴责，他和拉克斯幼稚的做法这次被批了个狗血淋头。这次终于出了口恶气，如此看来机战系列的总监督寺田信贵也是对这些每天都说漂亮话给人洗脑的少年少女们不满意。但是也并不是只是欺负基拉他们而已，基拉在本作中居然为了杀死史黛拉而道歉了，也算是让他不在犹如一个“玉皇大帝”，更接近于人类。虽然《高达SEED》系列争议颇多，但是谁也不能改变高达必须进入新时代的命运。

黑历史的机库

武力介入的使命再度将领 EXIA的下一代主力——00高达



GN-0000 00 Gundam这个让人看得满眼都是“0”的番号就是00高达的全称，也可称之为双O高达，也有叫做双蛋高达的。其实这个名称的由来应该很简单。第一代高达是0高达，名称GN-000 GUNDAM O，而GN-0000 00 Gundam使用的是2台GN太阳炉作为引擎，而GN太阳炉又是圆的，两个圆在一起就是两个0……真是简单啊。不过以上纯属个人猜想。

作为《高达00》第二季的主角高达，当然应该开始就介绍给大家。不过目前数据并不完全，不足部分等待今后补充。

GN-0000 00 Gundam也是天人的发起人伊奥利亚?修肯博格早就设计好的机型，并非后来才发起的设想。为的就是让天人在敌人也拥有“GN太阳炉”的情况发生后，拥有绝对凌驾于原本GN太阳炉之上的实力。

该机体起初还没提交给现任的天人，而是在他们遭到了危机，使用了Trans-Am系统之后，超级电脑VEDA才将这份数据交给了现任天人。

首先大家来回忆一下GNMA-XCVII阿尔巴德莱，就是那台由第一季的联合国大使亚历山德罗?康纳驾驶的那台金色的酷似三叶虫的MA。GNMA-XCVII阿尔巴德莱身上可是安装有7台GN—T型太阳炉，那么那台MA就比GN-0000 00 Gundam强吗？答案肯定是不。GNMA-XCVII阿尔巴德莱败给了EXIA。

按照月莺推测，那7台GN—T型太阳炉只是各自为政，每一台自己提供自己的功率。而GN-0000 00 Gundam的不同点就在这里，它的两台GN太阳炉



机体资料	
机体番号	GN-0000
机体代号	00高达
出现作品	机动战士高达00
机体类型	接近战用MS
制造商	天人
所属	民间武装组织“天人”
机师	刹那·F·清英
初次配备	西元2312年

内部环境	
全高	18.3米
本体重量	54.9吨

装备及设计特征	
内部装备	
GN太阳炉2台	
Trans-Am系统	
武装	
GN光束军刀	
GN光束剑	
GN盾牌	
机动性	★★★★★
装甲	★★★★
白刃	★★★★★
射击	★★★★
功率	★★★★★★

是要融合在一起,就能产生次方级的能力提升。

举个例子，假如GN－T型太阳炉和GN太阳炉都是功率10，GNMA-XCVII阿尔巴德莱就是7个10相加得到70，而GN-0000 00 Gundam则是10的次方，功率就提升到了100！

让两台GN太阳炉的GN粒子融合并不是一件简单的事情，这个有严重的技术障碍，天人试图用其他GN太阳炉去匹配GN-000 GUNDAM O的GN太阳炉，都以失败告终。最后只有能天使高达EXIA的GN太阳炉成功启动了GN-0000 00 Gundam。这是刹那冒着可能会爆炸的危险使用Trans-Am系统才大功告成。



启动的GN-0000 00 Gundam发挥了惊人的威力,位于双肩的两台GN太阳炉放出的GN粒子强大到可以直接成为“GN力场”，《高达00》第二季02话出场后轻松挡下敌方白虎星Ⅲ式的攻击。并且攻击力上拥有提升,仅仅用一枪就击毁了白虎星Ⅲ式。

对于拥有两台“GN太阳炉”的GN-0000 00 Gundam来说不需要像过去的高达那样担心GN粒子消耗过度的问题，因此GN-0000 00 Gundam能够更自在地使用各种武器。

至于GN-0000 00 Gundam的武器目前仍然是接近于能天使高达EXIA的武器,以接近战为主。随着故事的继续应该会继续增加。

在上一次天人出现的四年后，天人得以继续保持武器上的优势就全多亏了这台双太阳炉的高达了。否则天人以过去要在2312年进行武力介入恐怕已经是没有什么优势了。

黑历史的真相

月莺和翔武的杂谈会第九回

月莺■ 进入第二季的《高达00》已经播放3话了。这次流程相当紧凑,一点让人喘息的机会都没有。最近的看点就是关于洛克恩了。之前不少人认为他没死，有得还认为复活了。实际上是他的弟弟莱尔接替了洛克恩的称号。

翔武■ 这一点啊，我可以理解为制作方懒得创造一个新的高达驾驶员，重新画，找新声优，以及重新设计全新的人际关系而想的办法吗？（笑）

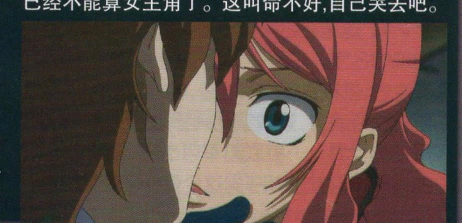
月莺■ 我们所见略同。这个前任洛克恩尼尔的双胞弟弟莱尔,跟哥哥并不太熟,可是性格却是差不多呢。亲兄弟不仅继承了性格,连萝莉控这个属性也继承了（汗）,第四话不厚道的莱尔就要动他哥哥的粉红萝莉了。尼尔九泉之下一定死不瞑目啊。

翔武■ 这个估计是家族遗传,或者说心有灵犀,舰上那么多女人,怎么就那么巧哥哥弟弟都找菲尔德，要是我绝对去找皇小姐！

月莺■ 他们兄弟一定都是控平胸啊！虽然是临时上阵,第三话莱尔发挥不错,看来技能上也是完全照搬了。说道第三话,阿雷路亚终于被救出来了，他被绑在那坐了4年啊,屁股不疼吗？头发不再挡住眼睛了,目前看来哈里路亚这个人格暂时消失了。

翔武■ 反对！菲尔德有胸，不信我给你找图！咳咳,刚才失态了,现在回到正经话题。阿雷路亚这一话对视敌人,再次证明黑眼圈没有任何杀伤力。另外,他的眼睛里确实没有哈雷露亚了,眼睛颜色都变了。不知道会不会还有另外一个人格,我觉得他如果没有另外人格，这角色看点不大啊。

月莺■ 是是,话说小粉红过了4年也成长了。短短3话就将过去的天人都凑齐了,节奏感很快。大家终于又汇合到了一起,我就想伊奥利亚要是活着会大吼:“诸君，GN合体！”…是不会的。这次救出阿雷路亚还顺便捎带了王女玛丽亚，在上一季完全路人后,这次看起来终于要有点戏份了。可怜的她已经不能算女主角了。这叫命不好,自己哭去吧。



游戏单间

大狩猎时代的最后一名猎人，喜欢《怪物猎人2G》的玩家一起来狩猎吧！
男，23岁，内蒙古乌海市海勃湾，QQ546401740 内蒙古 费思超 交友

原创系机战连载

机体资料

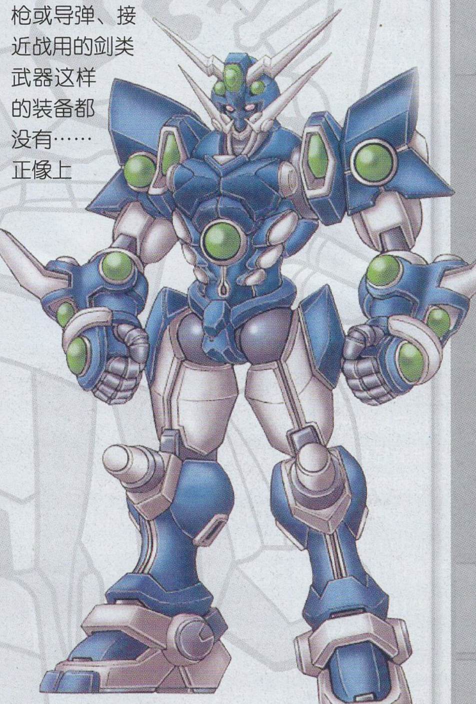
机体名：夺魂者(ソウルゲイン)	重量：129.6t	专属机师：阿克塞鲁·阿鲁马
出自：BANPRESTO原创系	动力源：电力、生体能量等	标准武装：青龙鳞
生产类型：试作机	特殊装备：直接动作连接系统	玄武钢弹
形式编号：EG-X	所属：影镜部队	白虎咬
全高：41.2m	生产厂商：不明	舞朱雀
	主开发者：不明	必杀技：麒麟

机体简介：夺魂者是一架没有装备任何武器，一切的攻击全部都是依靠自身的“拳”与“肘”的超级系机体。通过其内部搭载的可以将驾驶员的思想直接传达给机体的直接动作连接系统（ダイレクト·アクション·リンクシステム），使得夺魂者拥有了极高的灵活性，基本上达到了“人机合一”的效果。另外，夺魂者的各个部位都采用了人工筋肉的设计，其动作有着很强的柔软性。尤其是在近身格斗战中，能够发挥出无人可及的超高威力。

下面来说说关于本机体的译名。ソウルゲイン的英文写成soulgain。其中的前半部分ソウル（soul）很好理解，此单词是英文的外来语，翻译为“灵魂”。而后面的gain理解起来则稍显复杂。Gain这个词在日文中原本是“耕す”(耕作)之意，但其也有“从某人处获得某某利益”的意思。另外，与gain这个词相关的一个词组gain ground也有“侵犯他人权利”之意。由此可见，将soul与gain相结合的ソウルゲイン翻译成“夺魂者”还是非常合适的。

其实ソウルゲイン除了被称为夺魂者之外，它还有另一个名字——胡子男(マスタッシュマン)。这是在后来推出的《机战OG》系列中出现的名字。在另一个世界的特拉斯研究所中诞生后，就被影镜部队强夺，成为了阿克塞鲁专用机的夺魂者，通过空间转移来到了主人公们所在的世界……被联邦军目击后，根据它奇特的外形，诞生出了胡子男这个有点可笑的名字。

体现夺魂者这架机体最大特征之一的地方便是在武器方面。通常来讲，超级系的机器人都是拥有着种类丰富的武装的（元老级的魔神Z开始一直都是这样……）。但夺魂者却正好相反，而且是相反的很“极端”，在这架机体身上，甚至连通常机体标配的低威力的连射系机枪或导弹、接近战用的剑类武器这样的装备都没有……正像上



交友 江苏 林卫
和边角栏的许多读者相比，偶貌似快成大叔了……
男，22岁，江苏省宜兴市中国人民武装警察八六九四部队，QQ170128396



文已经说过的，夺魂者的全部攻击手段的都是依靠自己的“拳”与“肘”。当然了，除了攻击手段之外，还有另一方面也是夺魂者很有特色的地方，那就是武器的名称。夺魂者从普通的牵制技到威力强大的必杀技一律采用的是以汉字形式命名的。而4个普通技的名称也正好都是以传说中的四神，青龙、白虎、玄武、朱雀来命名的。最终的必杀技则采用了干脆、利落的两个汉字——麒麟。使用着拳术的攻击方式，并且招式都是以各神兽名字命名的夺魂者，更给人一种“东方武者”的感觉。

夺魂者机体能力表

HP：6800	类型：陆	强化零件槽：2
EN：40	地形适应：空S 陆S 海B 宇S	特殊能力：HP回复（大）、EN回复（小）、パイロットブロック
运动性：120	Wゲージ：0	
装甲值：1900	型号：L	盾装备：无
移动力：6	机体特性：格斗	
	修理费：7000	

（注：夺魂者的机体能力表与武器能力表均出自《机战OGS》，而不是《机战AP》……）

夺魂者武器能力表

武器名称	アーマーブレイカー、ウェポンブレイカー、青龙鳞、玄武钢弹、白虎咬、舞朱雀、麒麟
武器分类	射击、射击、格斗、格斗、格斗、格斗、格斗
特殊属性	–、–、–、P、P、P、P
所属类别	无、无、ALL、无、无、无、无
攻击力	2000、2000、3200、3600、3900、4900、5800
武器射程	1～6、1～6、2～5、2～4、1、1～4、1～3
消费EN	无、无、5、无、无、20、40
残弹数	2、2、无、无、无、无、无
必要气力	无、无、无、无、无、110、120
命中率	+70、+70、+35、+50、+45、+60、+55
CT补正	无、无、+20、+55、+40、+60、+10
地形适应	空A陆A海A宇A、空A陆A海A宇A、空S陆S海A宇S、空S陆S海A宇S、空S陆S海S宇S、空S陆S海A宇S、空S陆S海A宇S
特殊效果	装甲ダウンL3、攻击ダウンL3、无、バリア贯通、无
接近战属性	接近战属性&バリア贯通

下面来看这些武器的使用方法。使用双手聚集青色的能量波后，再将其发射出去的青龙鳞是全武器中攻击力最低的一个。其基本上也就是一种牵制性的武器。玄武钢弹有些类似元老级超级系机器人们的经典武器“火箭飞拳”。即通过高速旋转双腕后，将其发射出去，利用全部携带的钢刃来给予敌人重创。白虎咬是近距离武器，与青龙鳞相似，都是通过双腕聚集能量然后对敌人造成伤害的。从其使用的形式上看，就算改个名字叫“零距离青龙鳞”也是比较合适地……舞朱雀是夺魂者使用双腕部的钢刃对敌人进行高速连击的招式。在一通连击将敌人打至完全无防备的状态后，再从空中由上而下的给予最后一击，整个的动作十分连贯且不失华丽。最后的必杀技麒麟则是将前面所有的招式组合在一起的攻击方式。夺魂者先使用青龙鳞牵制住敌人，而后以高速冲刺到敌人面前使用连续技攻击，最后还有将全部能量聚集在单手，使出的“绝命一击”。





勇者斗恶龙，英文名为Dragonquest，简称DQ，与FF系列不同，一直走着传统RPG的路线。

□主持/一狼 □美编/伟哥

勇者斗恶龙9 星空的守护者发售前瞻！

每期DQ系列小知识

从本期开始，每期的专栏里由介绍新情报改变成介绍DQ系列的小知识。原因很简单,毕竟专栏不适合做新闻方面的内容，否则在时效性上会大打折扣，希望大家能够满意这次的细微改动。

大家知道DQ系列销量最高的作品是哪一作吗？根据相关资料统计，DQ系列单作销量最高为PS时代的DQ7，销量为412万套，累计销量最高为经过2次复刻的DQ3，FC初版销量为380万套，SFC版复刻卖了140万套，GBC版复刻又卖了75万套，总计销量为595万套。当然,这些只是日本国内销量。由于DQ系列一向在海外不受欢迎，所以海外部分的销量就忽略不计了。

万众瞩目的日本国民RPG勇者斗恶龙系列的最新作即将于明年3月登陆掌机NDS平台上，由于上期刚好赶上TGS东京游戏展，所以这次准备在DQ5的相关资料补完中穿插一期DQ9的系统前瞻，希望大家能够喜欢。

DQ9真的会在明年3月发售吗？

恐怕每一个DQFANS都已经习惯了厂商的延期作风，自从DQ7代开始，厂商就已经造就了十年磨一剑的游戏宗旨，基本上每一作DQ都要延期数年，自2004年底发售DQ8以来，到明年3月也才5个年头不到，根据系列以往的作风，明年3月发售可能还要再一次延期。厂商时至今日仍然没有实机演示视频，只有一些剪切的动画和CG，所以，这不得不让人对明年DQ9能否顺利发售而感到质疑。



←DQ9的logo画面早在3年前就已经公布了。

卡带的容量会达到2Gbit吗？



↑早期的DQ9双卡带假想图，不知道会不会演变成事实呢？

因为毕竟是从家用机上转型而来，DQ7、DQ8那超大的容量在掌机上完全不可能达到，所以画面的缩水肯定也是必然。不过，如果DQ9真的要走剧情化路线的话，要做到DQ6、DQ7那样庞大的文本量，恐怕1Gbit的容量很可能不够。毕竟是国民RPG的正统续作，容量不达到2Gbit是根本说不过去的。当然，之前的DQ4和DQ5的复刻虽然只是1Gbit的容量，但是实际上可用容量只有90M左右,完全还可以有进一步提升的空间。不过,DQ系列是不可能出现真人语音对话的，所以容量上可以大幅节省，厂商如果想制作高素质精美的CG动画，2Gbit的容量是完全够用的，倘若想类似于两作复刻完全抛弃画面走传统的剧情派路线，那么1Gbit的容量也应该是绰绰有余的。

单机能够进行游戏吗？

既然厂商公布DQ9是讲究联机对战的游戏，那么在单机模式里可以一个人游戏吗？准确答案目前官方还没有详细公布，不过编者估计应该还是会保留单机任务模式的。毕竟不是每个玩家都能随时随地找到朋友陪自己联机，完全依靠联机的话，游戏的实用性就大打折扣了。估计单机模式中不会限制玩家行动的自由度，不过在单机模式里肯定由于玩家的实力较弱或者没有可以培育的NPC伙伴，必须依靠朋友一起联机，才能挑战强力的BOSS。这样设计的话，无论是单机还是联机都能找到各自的乐趣，希望实际游戏也能如此吧。



↑战斗中必须要等到联机的同伴们全部下达指令完毕以后才能行动吗？

战斗还是回合制吗？

早先厂商公布DQ9将会是一款动作游戏，不过后来很快就被官方否认了这个说法，DQ9还是一款回合制角色扮演游戏。那么，可能又会有玩家疑问，DQ9的战斗中可以看到己方的角色吗？答案当然是肯定的。早在DQMJ发售的时候就能看出厂商在寻求适应DS3D机能的开发引擎，将来的DQ9和可能是在DQMJ的引擎上开发出来的。相信厂商的DQ4、5复刻只是为DQ9赚取开发资金而已，真正的重头戏，还是在于最后陈酿多年的DQ9。



↑DQ9的战斗画面与DQ8相似，敌我双方都能看见。

游戏单间

可以自由改变角色的服装吗？

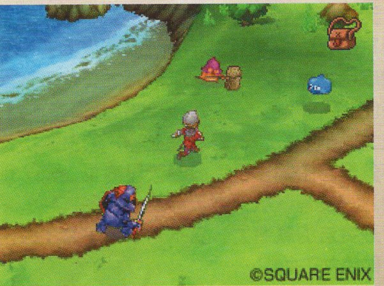
从目前公布的画面来看，DQ9应该是全程都有变装系统的，从头巾到武器、盾牌、铠甲，全部都会随着玩家装备品的改变而发生人物造型的变化，这一点的确有点和网游相似了。特别是玩家由于和朋友联机作战，更需要从服饰上彰显自己的个性。相信这一点设定一定会博得玩家们的欣喜的。



↑更换人物的服装之后，无论是战斗中还是移动中都能看见服装的变化。

踩地雷式随机遇敌吗？

从目前公布的开发图中可以看出，DQ9会抛弃传统的踩地雷式遇敌方案，改编为类似于DQMJ一样的固定式遇敌，当玩家直接与魔物接触之后，就会转换成战斗画面。不过，编者目前还有一点不明白的是，如果多人联机的话，遇敌会怎么算呢？难道一名同伴遇敌之后附近的联机朋友都会直接切换到战斗画面？还是所有玩家切换给同一个玩家操作只有战斗时才能选择自己的战斗指令呢？这些只有期待厂商下次放出详细资料以后才能知晓了。



←游戏中在大地图的画面，碰到敌人之后再转换为战斗。



圣战之传说，苍焰之轨迹，不熄的火焰，永恒的纹章！火纹圣殿再开，继承光之遗产的圣战士，续写人龙之殇的神话……

□主持 / 包子

不同的火焰纹章，一样的众生相！

说的专用女主角



↑关于莉莉娜的血统，一直有很大的争议，不过幸好她没继承父亲的斧头＝＝

放眼火纹全系列那几百名角色，至少得有1/5是靠女主角说得。男主角所到之处，寸草不生。全部敌人都被消灭的干干净净。而女主角所到之处，大到对方的将军骑士，小到杂兵村民。无一不被女主角的真诚所打动然后加入到反叛军的行列，甚至就连山贼都会放下屠刀，立地成佛，其口才绝对可以称之为火纹系列一大特色。另外关于女主角的职业，却带带不同，不是龙族的末裔，就是草原上长大的女剑士，要不就是自由翱翔于天际的天马骑士，再个别点的还有没有继承父亲天雷斧却莫名其妙的学起了理魔法的魔道士。真不知道下次会不会出现个重铠女主角呢……

一夫当关的将军

身穿厚重铠甲导致行动多有不便的将军，高攻高防是其特色。血量也很充足，找一个只能容纳一个人通过的通道里，将军手持银枪堵在那里，然后当敌人围过来的时候，将军挡住敌人的一轮轮攻击，在似机让我方的弓箭手或者魔道士等职业隔空攻击骗取经验。或者让将军在战场上保护着同伴。不过移动力低是一大缺点，往往需要保护的同伴都已经战死沙场了，将军还没有“爬”到事发地点。而且由于速度低，所以很多时候无法追击敌人，回避也不是很理想。典型的移动堡垒，所以经常是不拿武器，平时把防御和血凹到满，然后扔过去吸引火力挡住攻击，在让大家群起而攻之。



↑老当益壮的将军永远是最可靠的防御后盾，只可惜移动力太差了。

百步穿杨的阻击手

移动力不出众，射程也只有2格并且还无法反击，攻击的输出和防御也都很平庸，作为火纹中的阻击手。既不像魔道士一样能功守兼备，也不能像游牧民一样灵活机动。对比其他战棋游戏中，阻击手广泛的攻击范围和多样的技能确实可以成为队中的主力。而火纹中阻击手的定位确实有些尴尬。但是从战略性考虑，阻击手对一场战争的胜利还是可以其到举足轻重的作用的。命中的精准以及还算说的过去的回避都可以使其在短时间内在战场中保住性命，同时也可以帮助主力部队分担一下敌人的火力（传说中的“诱饵战术”），再加上如果有良好的支援效果以及有利的同伴的掩护，作为二线主力去磨敌人血到也还是很方便的。



↑似乎和《浪客剑心》里的剑心有着某种关系的红发剑客。



↑非常有人气的烈火七仙女之一，对于魔法系直接秒杀。

追求极致的剑豪

原本这个世界没有剑豪，但是追求剑术及至的人多了，也就自然有了剑豪。其实从初代火纹来看，是只有佣兵，没有剑豪的设定，后来从圣战系谱开始引入剑士和剑豪这两个职业(由于外传的转职特殊性，所以没有考虑进去，但是首次出现剑士应该是在外传中)，并且在《圣战系谱》中发扬光大。从此，剑豪成了火纹中最为风光的职业，随便练练速度和技巧就可以封顶，并且有高达30%的必杀率加成。放到敌人堆里然后就可以等待着清理战场了，不过从《圣魔》这作起，剑豪这个职业就开始被大幅削弱。到了这次的新作，剑豪已经取消了必杀加成，职业成长率也减弱了许多，消失了昔日的光彩。虽然整体上职业趋于平衡，但是仍旧让喜欢剑豪职业的朋友感到惋惜。

救死扶伤的修女

作为后方必须的支援型角色，修女的存在感极为微弱，首先，修女在转职前是不能使用任何武器对敌人造成伤害的，只能通过补血杖补充我方队友的体力来获取少量的经验值而升级。但是由于其移动力根本追不上我方部队移动的速度，再加上贫血防低没有武器。所以对于挑战回合数的玩家来说，恐怕宁愿身上带满了伤药，也不愿意派专人小心保护，减慢行军速度去练修女。但是由于修女又都是漂亮的高人气的美女，所以很多不挑战回合数的玩家还是很乐意在斗技场花上两三个小时磨练一下队伍，顺便让修女在一旁加血练级凹点，然后尽快转职，只要可以拿到魔法战斗后，还是满好用的。尤其是在《圣魔》中，本来光魔法就对魔物有克制，再加上修女的职业特技，后期在如果有修女的存在，战斗起来会轻松很多。所以，在不同玩家手中，修女的待遇截然不同，对于追求回合数的玩家，修女几乎一直是板凳到最后一章，但是对于慢慢品位这个游戏，慢慢打的玩家的军中，修女则成了后方二线的主力。



↑移动力经常跟不上我方前进的步伐，于是大多数只能赶上去收尸，寒……

PSP模拟游戏推荐

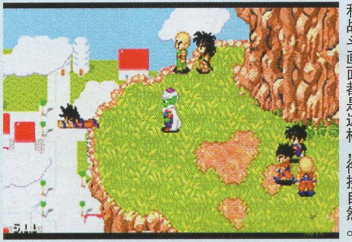
□文责/八房

大家好啊，问候语略。按照约定本期也与大家如实见面了（爆）。最近掌机上大作频发，大家都纷纷找到自己中意的游戏来玩，所以一些不是那么“大作”的作品就相对来说少人关注了。其实,某些二线作品是相当有意思的,比如上期为大家介绍的龙珠DS,以动作游戏的形式再现了小悟空的冒险，相当有趣。不过说起来，提起龙珠Z的话,多数人的印象还是火热的对战，从FC到XBOX360上都有龙珠对战游戏，相比下这种其他类型的龙珠向来不是为人关注的对象。本期的主题就拿这“不为人关注”的东西下手吧。咱今天来看看，那些非格斗类型的龙珠游戏。对了，前两天有读者来信，说咱游戏介绍面太窄，“既不能满足怀古人士的需求又无法让新生代玩家满意”。怒，只是选游戏时候恰巧没选到那些机种嘛，这次就下到FC上到GBA全都有介绍，总可以了吧！

龙珠Z悟空的遗产2
龙珠Z 布欧的愤怒

机种：GBA	发售日：2004年
类型：ARPG	厂商：Webfoot Tech

相信大多数本刊的读者都是从GBA时代走来的，那么这两款游戏你们有玩过吗？这两款游戏就是湮没在GBA黄金时代“大作”光晕下的两颗小小的明珠。由于发售商、游戏类型和



←虽然GBA的机能不强，但原著剧情也算表现得有声有色。游戏剧情和战斗画面都是这样，衔接自然。



系统都基本一致，剧情也有承接关系，所以一起介绍。如图所见，这两作从类型上讲属于ARPG游戏。要做龙珠的RPG，就必须要面临一个亟待解决的问题：龙珠的剧情基本上已经固定了。所以，一款龙珠的RPG，要么只能走原创剧情路线，要么在系统上想办法推陈出新。本作的选择是第一条路线——不过，不同与其他原创剧情作品，本作在剧情上面很有特色。第一作《悟空的遗产》讲述了那美克星战后到打败沙鲁之间的剧情，后篇《布欧的愤怒》的剧情则是到漫画剧情完结为止。不过，游戏并没有“完全”按照漫画剧情生搬硬套，而是巧妙地选择了原著剧情中的几个重要环节作为剧情基本框架，然后再以支线任务、主线补充等方法将剧场版和原创剧情加入，这样即使是对剧情很了解的玩家玩起来也不乏新鲜感。在游戏系统方面本作也算是有特点，选择了类似塞尔达的战斗系统，操作简单，各位角色还有不同的必杀技，剧情一战斗的无缝衔接也算出色。练级、做任务，RPG基本系统也一应俱全。



推荐理由： 游戏系统简单而容易上手，剧情张弛有度，玩起来轻松简单又不失乐趣。

超悟空传—突激篇
超悟空传—觉醒篇

机种：SFC	发售日：1995年
类型：RPG	厂商：BANDAI



和上面介绍的那两款作品一样，这两作也是有着同样承继关系的两部曲，所以也放在一起介绍——不过，这量款游戏可就早得多了，它们分别是龙珠在SFC上的第五、第六作。两作分别以原著漫画的1-13卷（到短笛大魔王剧情完结）和14-28篇（至佛利萨篇完）的作为剧情基础，而且和刚才介绍的那两款不同，这两款游戏都基本上忠实了原作剧情，连细节都与漫画基本相符——所以，与其说是RPG，官方定义的PLAYING COMIC(即互动漫画)或许更合适一些。不过作为一款游戏，本作还是会有一些战斗成分，本作的亮点就在于柔和了RPG成长要素和ACT这里的战斗则是采用了RPG和ACT集合的方式，人物的成长一部分通过战斗，一部分通过剧情。战斗以辅助剧情发展为目的，相得益彰。不过为了增添游戏的变数，游戏还是导入了一些新的分支和结局(其实，分支约等于特殊的GAME OVER，如选择错误的话会导致悟空输给基纽一类的)游戏中还有种种迷你游戏如攀登加林塔、抓界王的宠物猩猩巴布鲁斯、修炼冲击波等。通过这些游戏可以提高能力、习得新技能。比起前作突激篇，觉醒篇里还相对强化了动作要素。两作之间以密码承接，如果输入密码开始觉醒篇，角色的能力还能够得到比较显著的提高。



推荐理由： 系统独特，剧情符合原著，玩法也相对轻松，适合怀旧赏析。

龙珠Z赛亚人灭绝计划

机种：FC	发售日：1993年
类型：RPG	厂商：BANDAI



前面我们讲的两个系列作为RPG，分别走了两条道路，前者是剧情出新，系统友好，后者则是系统出彩，剧情完全复合原著——那么这款作品呢？自然是二者兼顾了。二者兼顾，系统是好了，不过剧情不会无聊吗？别担心，本作虽然完全符合原作剧情，但“原作“并不是指DBZ，而是龙珠系列历年的OVA。游戏的剧情大致是打败佛利萨后，地球受到了曾经被赛亚人灭族的兹布鲁末裔，某科学博士的威胁，众人挺身而出拯救地球的故事。游戏的系统非常有意思，每个场景都有着广大的地图，而玩家平时会分配到各种卡片用来移动，卡片上的数字决定了行动的距离遇敌后，卡片又变成了战斗的道具，通过选择不同的卡片，组成特定的组合，就可以控制诸位Z战士使出原著中种种必杀（需要消耗SP）。



有趣的是，同期推出的OVA中也时刻体现出与游戏的各种“互动”，比如动画中，角色移动到别处时，会出现FC一样画面和音效（汗）。重要角色被打败之后，有时还会出现FC画面、效果音。这种联合宣传的手法在当时可谓新颖。究竟谁是主谁是从还真不好说呢。动画最后Z战士一行打败了元凶，世界恢复了和平，不过游戏在还增添了一大段剧情和隐藏BOSS。虽然年代久远，不过游戏的系统精巧，颇有可玩之处。

推荐理由： 独特的卡片系统时至今日仍然十分有趣，动画与游戏互动也很有趣。

[电玩回忆录] GBA的不灭传说

Vol.05

成长 感动 怀旧

□文责 / 一狼 □美编 / 伟哥



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

特鲁内克大冒险2

RPG ●chunsoft●2001年10月20日 ●1人●64Mbit

Check! 游戏预览

《特鲁内克大冒险》系列（简称DQT）是日本国民RPG游戏《勇者斗恶龙》的一个外传系列，主要是以DQ4里的特鲁内克为主角展开的故事。GBA上的这一款DQT2是PS版的缩水移植作品，虽然游戏在画面上略有不足，不过总体上质量还是不错的，而且还发挥了掌机的便携性等优势，加入了中断记录等功能，在玩家群中一直饱受好评。此外，这款游戏还有着一大批有爱人士奉献出的汉化版作品，本期就给大家推荐一下这款游戏吧。



↑GBA版DQT2的封面图。

Check! 动作游戏也有回合制！

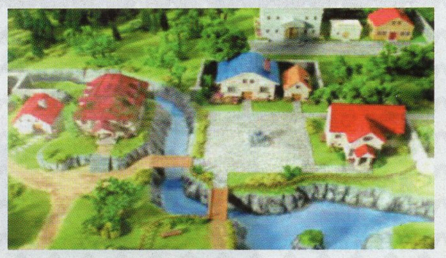
恐怕没有接触过这款游戏的玩家可能会感觉比较奇怪，动作游戏怎么可能会导入回合制的概念。实际上，这款游戏在迷宫中移动时虽然看似是一个动作游戏，不过实际上敌方和我方的行动都是以回合制来计算的。玩家每攻击或移动一次、甚至使用一次道具，就会消耗一个回合，同时敌人也会在我方这个回合行动之后就会做出攻击。当然，如果我方永远不行动的话，敌人也会永远的静止下去。所以，这个游戏最大的乐趣就是在于可以仔细的考虑下一步应该执行的操作，在后期难度极高的迷宫里面，一步失误很可能会导致直接GAME OVER。



↑汉化版的标题画面，翻译的质量非常不错。

Check! 留意自己的腹满度吧！

如上文所述，本作实际上是有着回合这个概念的。在迷宫中进行探险时，会随着回合的经过而逐渐降低角色的腹满度。倘若腹满度降为0的话，角色每移动一步都会降低自己的HP，这一点必须留意。当然，提升腹满度的种类有很多种，比如吃面包啊，吃药草啊等等。正因为游戏中有着腹满度这个概念，所以玩家在迷宫里也必须抓紧时间，避免浪费不必要的回合数，千万不要因为干粮储备不足而饿死在迷宫里……



↑特鲁内克一家所生活的村子。

Check! 武器、盾牌的合成

这款游戏有一个最大的特点，每进入一个迷宫时，等级都是从1级开始计算的，即使玩家在迷宫中修炼了再高的等级，在离开迷宫之后级

别也会全部归零。所以如果想提升自己的能力，只有依靠自己随身携带的武器和盾牌了。本作的武器和盾牌都可以进行合成，合成之后可以将两把武器不同的能力附加在一把武器上。比如攻击力基数最大的离散金属剑和龙之剑合成的话，离散金属剑也能附加对龙系敌人两倍的特效。而且，每把武器都没有合成次数限制，也就是说，只要自己耐心的收集，可以把所有武器的能力全部合成在一把武器上。除去特殊能力以外，武器本身的攻击力也可以合成。比如游戏中随机捡到的强化装备诸如+3的铜剑等，把这把武器和自己的主力武器相合成的话，主力武器的攻击力也会增加3点。所以，想挑战高难度的迷宫，手中肯定要准备攻击99的武器和防御99的盾牌，此外各种特效也必须全部合成出来,这样才能有胜算。当然，还有最后一点，在迷宫中倘若失败阵亡的话，随身携带的武器也将会消失，所以玩家最好在挑战迷宫之前，多备份一下存档吧。



↑在迷宫里的实际游戏画面，角色面对着一只史莱姆。

Check! 各种各样的死法

不要怀疑自己的眼睛，你并没有看错，这款游戏的确有着千奇百怪的死法。除去最正常的被怪物打死不说，还有踩钉板疼死、被石头砸死、被地雷炸死、被店主追杀而死、被风吹出迷宫外而死、因没有食物而饿死、踩到陷阱栽死、遭天罚被雷劈死……等等等等。而且，这些奇怪的死法还会被记载到冒险日志中，想把所有的日志全部开启，必须亲自去触发这些死法才行。所以，这款游戏如果想真正达到完美的话，恐怕没有千八百个小时是根本不可能的。此外，由于本作中所有的迷宫都是随机生成，所以在后期有可能走错一步路就导致后果不堪设想，稍有不慎角色挂了，99层的迷宫就必须重走，数十个小时的辛苦努力也就付之东流。所以，这是一款相当考验玩家耐心的游戏，脾气比较暴躁的，玩了这个游戏之后可别有砸机器的冲动哦。



↑和所有RPG游戏一样，玩家也要向NPC打听情报。

Check! 通关之后的转职系统

本游戏的实际流程并不算太长，只有简短的几个迷宫，分别到达迷宫最深处即可过关。最后一个不可思议之迷宫也只要到达第15层打倒BOSS即可通关结束游戏。虽然说游戏的流程非常短，但是真正的乐趣是在通关之后才会开启的，99层的不可思议之迷宫和99层的更不可思议之迷宫都在等待着玩家们的挑战，想收集齐全部的黄金装备，想合成出最强的武器盾牌，这些都是通关之后的主要游戏目的。而且在通关之后还有隐藏的战士和魔法师这两个职业可供玩家选择，战士职业虽然不能装备戒指，但是可以使用各种武器技、盾技；魔法师虽然不能装备任何武器和盾牌，但是可以消耗HP来吟唱各种魔法。总之这款游戏的确是乐趣无穷，如果你花上一点时间接触一下这个游戏，绝对能让你欲罢不能。本期光盘里附送了这个游戏的ROM，感兴趣的玩家赶快进行尝试吧。

《特鲁尼克大冒险》系列在GBA上除了推出过2代以外，还推出过系列的第3作。3代相比2代而言，系统上有了大幅的改动。不但追加了同伴系统，而且等级制度也重新导入，玩家在迷宫内修炼的等级将不会归零，所以如果遇到棘手的迷宫，回去多多练级之后再回来挑战也是可以的。但是，3代在难度上比2代要高出许多，对于第一次接触这个系列的玩家而言，还是从2代开始上手比较好，所以这次一狼就给大家推荐2代吧。如果大家在体验这个游戏之后感觉确实不错，那么下次有机会一狼再给大家介绍介绍3代。

冒险岛合集

ACT ●hudson●2006年1月19日 ●1人●128Mbit



↑GBA版冒险岛合集的封面，充满了怀旧风格。

Check! 游戏预览

这款冒险岛合集是HUDSON推出的廉价游戏合集系列的第6弹，一共收录了FC上面的冒险岛系列的1~4作，此外还添加了隐藏要素在内。本作可以算是一款复刻作品，游戏的实际画面几乎和FC原作没有任何变化，手感也完全一样，可以理解为厂商想让玩家们来体验原汁原味的感觉吧。虽然这款游戏难免有炒冷饭之嫌，而且也没有像PS2版冒险岛那样进行彻头彻尾的进化改变，不过对于从FC时代开始就一直钟爱着这个系列的玩家来说，本作还是值得一玩的。所以编者决定本期向大家推荐一下这个游戏，感兴趣的玩家赶快从本期附送的光盘里拷贝ROM吧。



↑游戏的实际标题画面。

Check! 充满怀旧感的初代

1986年9月12日发售的初代冒险岛，想必从FC时代经历过来的玩家一定并不陌生。这款游戏是以FC时代非常有名的“高桥名人”作为主人公，类似于任天堂《超级马里奥》系列的横板动作游戏。不过，相比马里奥系列而言，冒险岛的手感略感生硬，虽然后续作品已经修改了这个弊病，不过对于初代来说的确还是以难度而著称的。

玩家在游戏里的目的就是为了救出主人公的女友蒂娜，游戏中一共有8个大关卡，每一个关卡分为4个小关，每一关还有着若干个小节。在每一个大关的1~3小关都是直接到达终点就算过关，但是到了第4关就要面临BOSS战。虽然每一大关的BOSS造型和招式都基本上一样，不过随着关卡越往后，每个BOSS的体力也会逐渐增加。第一关的BOSS需要打8次才能打倒，接下来每一关的BOSS体力都会增加两点，直到最后第8关的BOSS必须要打22次才能打倒。虽然游戏有些略感枯燥，不过由于每一大关的场景都各有不同，难度也在不断的提升，所以没有一定的动作游戏功底的话，想轻松把这个游戏翻版还是不大可能的。值得一提的是，游戏在1-1关卡的最后终点处设计了一个隐藏的道具，得到这个道具之后就可以无限次续关接币了，这一点的确非常体贴那些动作苦手玩家们。



↑相信这个画面玩家们一定不会感觉到陌生。

Check! 可以骑乘恐龙的二代

在前作大受好评之后，HUDSON于1991年4月26日发售了冒险岛的续作。虽然主角仍然是以救出女友为主要目的，不过在游戏里加入了骑乘各种恐龙等系统设定，各个关卡的BOSS也是根据所在岛屿的场景而有着独自的特点，所以可以说2代相比前作而言，已经有了脱胎换骨式的变化。

游戏的基本规则和前作非常相似，不过在原作的基础上又增加了道具选择系统。每一关开始之前都可以自由选择角色所携带的道具，也可以将上一关中剩下的道具储存起来，等需要的时候再拿出来用。所以，从本作开始，游戏难度也就略有下降。当然，玩家每次过关的时

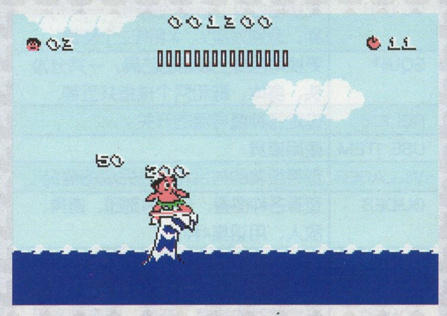

↑各种恐龙的属性不同，玩家必须好好把握。

候，都可以从若干个蛋里随意挑选一个并获取其中的道具。此外，从本作开始，关卡中隐藏的蛋所在的位置可以用武器攻击来发出效果音，这样玩家能更好地发现每一关里隐藏蛋的位置，而且每一关内也没有了小节的划分，一旦中途失误死命的话，必须要从关卡的最开始处重新游戏才行。

在关卡最后等待着玩家挑战的BOSS，是会逃离到其他关卡位置去的。如果玩家在BOSS战中有所失误的话，就必须再次挑战途经的其他关卡才行，这一点必须留意。

Check! 再度强化的三代

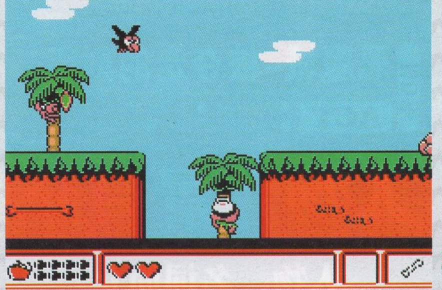
冒险岛三代发售于1992年7月31日，从系统上来看，与二代相比变化似乎并不是很大，同样有着骑乘恐龙、携带道具等系统设定，当然相比前作而言恐龙和道具的数量都略有提升。此外，人物还多了下蹲动作，可以攻击身位较低的敌人，非常方便。操作方面，手感较前作而言稍微灵活一些，跳起之后在空中可以左右控制方向，方便玩家更好的把握着陆地点。基本上可以把三代理解为二代的强化版，真正系统上的再一次彻底革新，那就是之后发售的冒险岛4了。


↑冒险岛三代里在海面上的贪分关卡，角色脚踩着波浪。

Check! 堪称FC最强的四代

1994年6月24日发售的冒险岛四代可谓是FC上面系列的最后一款作品，游戏整体上的素质也是系列之最。甚至当时还有着“HUDSON的冒险岛4给予任天堂的FC时代画上了一个圆满的句号”这样的流传。

游戏的剧情是说高桥名人和女友蒂娜在小岛上和恐龙们一起过着幸福的生活，突然有一天，天空中出现了奇怪的影子，自己的恐龙伙伴们也纷纷被抓走了。而高桥名人为了救出被抓走的恐龙伙伴，并为了让小岛回复和平，再一次踏上了冒险之旅。


↑冒险岛4中开始出现了大量的分支路线。

本作与系列的前三作相比，又有了本质的进化，从传统的过关类型改变为有点解谜、冒险类型的游戏。玩家在实际游戏中，体力不会再随着时间的流逝而逐渐减少，即使被敌人攻击到，身上所携带的道具也不会丢失（但恐龙除外）。而且游戏中也处处为玩家着想，设计了众多有利道具和密码记忆等系统，便于动作苦手的玩家也能更好地轻松上手这个游戏。从游戏中设置的机关和敌人出现的场景可以看出，游戏的难度已经降低不少，彻底塑造出一款“即使是动作游戏苦手也会随着游戏的进展而使自己的技术明显的提升，最后也能轻松通关”的游戏，在玩家群中广受好评。所以本期在《GBA不灭传说》这个栏目中为大家强力推荐这个游戏，希望无论是喜欢怀旧的、还是喜欢挑战的玩家们都来尝试一下。

《冒险岛》这款游戏其实根本没有必要费篇幅来介绍的，基本上从FC时代走过来的玩家都玩过这个游戏。正好赶上一狼从本期起开始接手《GBA不灭传说》这个栏目，所以就在这里给大家推荐一下这款经典的游戏吧。



人物背景简介和系统操作指南

人物、名词简介

◆エクレシア（阿克莱西亚）

为了打倒德拉库拉伯爵而创立的一个组织，这个组织一直在研究着一种名为刻印的法术。

◆バーロウ（巴劳乌）

阿克莱西亚的创始者，长年以来一直在从事着印术的研究工作，最后终于发现了究级的印术——多米纳斯。他准备利用多米纳斯的力量来拯救整个世界。

◆シャノア（夏诺亚）

所属于阿克莱西亚的女战士，身体上拥有一种能够吸收印术并瞬间发动技能的特殊能力，年幼时被组织所收养，并被训练成为消灭德拉库拉的主力成员。但由于多米纳斯仪式的影响，自身失去了原本的记忆和一切情感。

◆アルバス（阿尔巴斯）

所属于阿克莱西亚的主要研究员，和夏诺亚一样，年幼时就被组织收养，并一直被培育成多米纳斯使用者的一员。之后巴劳乌看重了他在刻印研究方面的聪明才智，便让他成为自己的助手。他手中所持的魔枪能够把魔力变成弹药并发射出去。

◆ドミナス（多米纳斯）

巴劳乌研究出的一种能够打倒德拉库拉伯爵的最强印术，成功的把最强的魔力分成了三个部分。据说这种印术只有拥有特殊能力的夏诺亚才能使用。

标题画面详解

GAME START	开始游戏
WiFi CONNECTION	WiFi联机游戏
WIRELESS MODE	局域网联机游戏
BOSS RUSH MODE	BOSS挑战模式(通关后开启)
PRACTICE MODE	练习模式
RECORD	分数排名
SOUND MODE	音乐欣赏模式(通关后开启)

菜单详解

GLYPH	更换角色身上装备的刻印，一共有三种，分别对应Y、X和R三个按键
EQUIP	更换角色身上装备的防具，一共分为头、身体、鞋和两个戒指共五种
RELICS	设定各种魔导器的开关
USE ITEM	使用道具
VILLAGER	查看所救的村民和任务完成的情况
GUIDES	查看各种图鉴，分别为刻印、道具、敌人、用语集4种
MAP	查看各种地图的情报，并可以通过触摸笔来进行标注
CONFIG	设定游戏的按键、音效、语音种类等
SUSPEND	中断保存游戏

操作系统详解

十字键左右	控制角色在画面上左右移动
十字键下	控制角色下蹲
十字键上	吸收刻印/进门/调查
X/Y键	分别对应左右手的刻印攻击
B键	跳跃
A键	切换刻印
L键	紧急回避
R键	使用特殊刻印
START键	打开菜单
SELECT键	切换地图和敌人情报



流程攻略和BOSS战心得详解！

エクレシア

剧情结束之后操纵角色吸收画面中央的刻印，按住方向上键不放即可。吸收成功的话，就能掌握这种刻印的技能，并且能回复10点红心。之后要按压START键来打开菜单，并把刚才吸收到的刻印装备在人物身上，左右手可以同时装备。接着通过Y或者X键可以消费MP来用刻印攻击敌人，MP会在角色停止时自动回复。此外，交替按下Y和X键可以使出左右手轮回攻击，攻击的速度也会明显提升。连续攻击老师3次之后即可继续根据提示完成下面的练习，接下来要同时按下方向上键和Y或X键来消费红心发动合成印术，在老师面前成功发动一次即可。

之后进入下一个房间，会出现老师召唤出的几个杂碎骷髅，分别消灭这些敌人即可。接着进入下一个房间继续触发剧情。之后即可自由行动。通过地图左下角的门即可离开阿克莱西亚到达大地图画面。

废修道院

这个地图内出现的敌人都不算太难打，顺路前进不久会发现地图中央有红色的刻印。这个刻印属于特殊R键发动的特殊技能，发动并按住不放之后可以吸住地图附近的磁石，同时可以通过操作十字键来控制角色的方向，之后再松开R键时角色即可朝相反的方向弹出去，到达平时跳不上去的场景。此外，在战斗中活用场景上的磁石，也能回避敌人的攻击。

利用磁石跳上高台之后，来到左边的一个房间内可以听到小猫的叫声。来到该房间右下角小猫所在的地点并靠近它按一次方向下键即可救出这只小猫。接着在小猫左侧的房间内有一只蓝色的骷髅士兵，打倒之后会出现蓝色的刻印闪光，但瞬间就会消失。不要徒劳的试图去吸收这个刻印，只有反复刷敌人，等待刻印表示完全出现不消失的时候才能吸，其他击倒后会出现刻印的敌人也是如此。骷髅左边会有一个奇怪的墙壁，攻击之后墙壁内的方块就会消失，但是上面会有方块不断的掉落并填充墙壁，只有以后得到必杀判定范围较大的武器才能一次性消除大面积的方块，此时就能发现隐藏在方块内部的刻印，趁着方块未盖住刻印之前吸收即可。

之后回到刚才那个磁石所在的场景从右边的路前进，中途可以破坏一个石像并获得一个新的刻印。接下来的场景内可以在黄金宝箱里找到魔导器——“妖精之书”，效果是可以显示出所攻击敌人的名字。顺便提一下，妖精之书所在的房间左上方的墙壁可以打破，里面有一个隐藏的房间。剩下的就没有什么难点了，直接到地图尽头进行BOSS战即可。

Boss Check 甲壳虫

HP：900	EXP：300
弱点：斩、火	抵抗：打击

游戏开场后的第一个BOSS，非常简单。BOSS一共只有3个招式，一招是左右滚，只要利用磁石浮在空中即可躲过，注意落下时别跳到相反的方向即可。BOSS的第二招是向前神爪攻击，注意躲开判定别和BOSS离的太近即可。最后一招是朝上空吐出丝网，可以打破，也可以直接躲过。

攻略研究

ウイゴル村

进村庄后可以看见有一个老人被封印住，吸收完刻印之后即可救出这名老者。之后可以了解到一些情报，这个村子里的若干个村民都被抓走了，玩家将要在以后的游戏中寻找并救出这些村民（这将会影响到是否能进入恶魔城进行真正的游戏）。老者身边的一个容器可以通过下蹲来补充红心，以后没有心了可以随时回来加满。

ルプスの森

本关的地图不长，就是一条笔直的道路。注意空中有红色的类似章鱼的怪物，会从上空俯冲下来吸血。遇到身穿灰色衣服的魔法师之后切记不要急着把它打死，等待它使用魔法的时候，即可吸收走它的刻印。有兴趣的玩家可以反复刷此地图练练级，顺便刷出骷髅兵和斧头兵的刻印。



カリドウス海峡

这一关暂时只能在海面上行走，因为目前还没有得到能够潜水的魔导器。穿过几个画面之后，可以看见有一位村民被困，吸走刻印救出他之后，得知他是村庄里的杂货店老板，以后回到村子里即可购买道具。接着继续在海面上前进，走到尽头即可进入下一个地图。

ミネラ监狱岛

刚进入这个地图不久就有BOSS战，打倒BOSS之后的两个房间内需注意不要被探照灯发现，否则会出现相当厉害的大脑袋。之后继续探路前进，有一处到处飞着飞空骷髅的地方必须以后得到两连跳才能上去，现在暂且别做理会吧。之后来到地图正下方的一个宽阔的房间里会遇见阿尔巴斯，之后他会给主角一块多米纳斯的刻印，吸收之后继续顺着路线继续前进。此时需注意房间两侧分别有铡刀，碰到的话会损失不少HP，接着在下一个画面可以救出一位村民。接着继续前进，在一处可以听见小猫叫声的房间别忘了救出小猫，之后还可以在一处有电流的房间深处吸到一个刻印。注意在最后一个画面内千万要回避探照灯，否则会出现一个相当厉害的机械人足以秒杀主角。走到尽头打开宝箱获得一件可以按A键来随时切换刻印的魔导器，之后即可离开监狱岛到达下一个地图。

Boss Check 倒走骷髅

HP：800	EXP：350
弱点：打击、火、光	抵抗：冰、暗

这个BOSS必须掌握打法才行，可以灵活运用背景上的3个磁石。BOSS一共只有3个招式，伸爪攻击和踢腿攻击只要和BOSS保持距离即可，之后可以趁BOSS收招硬直时间赶紧攻击。BOSS的猛扑攻击必须要用划铲来回避，之后不要急于攻击，BOSS会倒退着朝我方逼近，此时就要利用磁石来悬浮并弹跳到画面另一端。

大灯台

刚进入地图要运用磁石跳过地上的针刺，接下来就是BOSS所在的房间。打倒BOSS之后可以按方向上键来让电梯升到灯塔顶层，再利用磁石到达中央的房间吸走刻印。然后回到打倒BOSS所在的房间右行不久即可看到一位被困的村民，救走村民之后进入左边的房间打开黄金宝箱获得潜水的魔导器，之后即可前往下一个地图。

Boss Check 大螃蟹

HP：1800	EXP：1000
弱点：打击、电	抵抗：火

这个BOSS是初期非常棘手的一个BOSS，绝对镇住了不少动作苦手。BOSS的HP基本上是无限的，需要不断攻击BOSS令它变色，之后等待它打破墙壁后再不断上行攀登。连续三次打破墙壁之后即可踩下顶层的机关直接压死BOSS。需要注意在这中途千万不要挂了，不要贪多耐心躲避BOSS的攻击即可。BOSS一共只有3个攻击招式，首先是伸爪攻击，躲在墙角不要乱动即可，并可趁机攻击BOSS。之后要迅速跑到墙壁另一侧躲过BOSS的快速伸爪攻击，这一招判定直到墙角的。然后BOSS会吐出泡泡攻击，不断挥动武器即可打碎这些泡泡。当对BOSS构成一定的伤害以后，BOSS身体会发出红色并不断的砸击上方的墙壁，此时继续躲避攻击并等待墙壁被砸破即可朝上方继续攀登。千万注意不要失手掉下去了，否则很难再爬上来。

交友 广东 吴东琪 还是这样，经常上的朋友来找我吧，以上。
男，24岁，广东省广州市天河区沙河燕塘企业32栋，QQ232890159

カリドウス海峡

得到可以潜水的魔导器之后，再次回到之前不能下水的地图，此时可以选择水下路线进入。这个地图内也没有BOSS，注意探索地图即可。需要注意本关地图内有两个类似于气球的炸弹，千万不要把炸弹打破了，操纵角色靠近即可让气球缓慢移动，分别把两个气球移动到一堆岩石所在的地方再打爆炸弹即可炸开隐藏的通路通往海面的场景。注意在本关地图内有一艘沉船，沉船上有一只老鼠暂时还不能抓，沉船内侧的房间内可以救出一位村民。之后通过地图左下角的出口回到大地图。

テイメオ山脉

本关地图内同样没有BOSS，安心寻找出口即可。需要注意一种类似于蜘蛛的敌人会让角色中毒，中毒之后攻击和防御都会降低，这一点必须留意。在本地图内可以救出一位村民，在出口不远处另外还有一条路，不过必须要两连跳才能过去，暂时先别做理会吧。

雾の林道



↑在某些敌人使出技能的时候可以吸走对方的刻印，但是注意吸刻印的时候不是无敌的。

本关场景比较小，而且没有记忆点。需要注意骷髅蝴蝶会隐身，蝙蝠魔女的刻印最好也刷一个。地图正中央有一个手抱石柱的巨人，石柱上还有白骨龙，最好用必杀远程攻击。接着继续前进有一处必须获得飞翔技能以后才能上去的高台，最好在地图上标注一下以后回来拿，此外右下角还有一个发光的墙壁也必须以后得到特定能力以后才能进入。

葬送の骸窟

刚进地图不远处就发现高台上有一个宝箱暂时无法拿到，以后记得回来拿。之后经过一个满是骷髅的房间之后尽头处房间内有一只白骨龙，这里也有一个宝箱必须要连跳以后才能拿。接着从下方的道路前进，不远处会发现记忆点和BOSS所在的房间。打倒BOSS之后可以再次遇到阿尔巴斯，剧情之后可以打开宝箱获得两连跳的魔导器并救出旁边的一位村民。

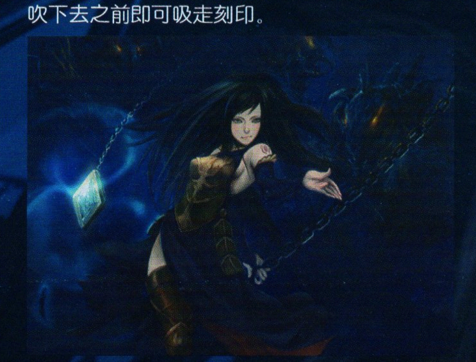
Boss Check　头骨寄生虫

HP：2500	EXP：1500
弱点：斩、火、光	抵抗：无

这个BOSS相对来说简单一些，不算太难打。BOSS的头骨怕打击系，虫子本体怕斩系，这一点需留意。BOSS没有什么特别难躲的招，注意别站在它最下方免得被压即可。触手虽然伸的较长，但是好在场景比较宽阔不算难躲。BOSS扔出骷髅攻击的时候要看准实机拿武器破坏掉，否则会不断的在墙壁上反弹很烦人。

得到连跳之后

在主角得到连跳之后，可以回到之前的场景里获得一些以前所落下的东西。此外，之前的场景里有两个村民必须要得到连跳之后才能去救，如果不救出这两个村民的话就无法达成完美结局进入恶魔城，这一点请务必留意。在“ミネラ监狱岛”里来到地图正中央到处都是飞空骷髅的场景内跳到最高处可以发现一位村民，在“テイメオ山脉”里从左上方的入口进入向右侧越过断崖后，在前方探索不久即可发现另一位村民。此外，在“テイメオ山脉”中有一处有3个磁石的场景，这个场景上部有一个刻印，但是旁边有突风无法获得。此时需要利用最上方的磁石向右侧稍微反弹一下，注意幅度不能太大否则将会掉下去，反弹过后立刻吸收刻印，这样在被风吹下去之前即可吸走刻印。



ソムヌス岩礁

本关地图必须先进入村庄触发一次剧情之后才能打开。进入地图之后，务必小心一个红色的大海星，被它碰到之后马上就会中毒，而且大海星抵抗一切物理攻击，只有用魔法才能对其构成伤害。本关内有一个村民在隐藏房间内，小心搜索一个满是海星的房间即可。找到记忆点之后前方就是BOSS所在的房间。打倒BOSS之后从右边的路继续前进，不久后即可回到海面上。海面左边的房间里有一位村民别忘了救，之后从右面的出口出去即可。

Boss Check 水魔

HP：2800	EXP：2000
弱点：斩、电	抵抗：打击、冰

这个BOSS第一次打可能有点头疼，不过熟悉打法之后就相对简单了。BOSS一共只有3个招式，第一招是头发攻击，速度快，不容易躲，第二招是水波攻击，持续时间长，范围广，最后一招是海啸攻击，不过之前会召唤出两个石柱。虽然石柱下来的时候也有攻击判定，不过千万不要把所有的石柱都打碎，否则将无法躲过后面紧接着的全屏海啸攻击。BOSS的前两个招式也非常好办，只要用两连跳提前跳到BOSS身后即可。

巨人の凄家

进入地图不久后会发现记忆点，在记忆点正对面的房间里有一位村民可以救。继续在地图内探索，需要留意本关内有大量会附加诅咒状态的敌人，一旦被诅咒之后MP会不断的减少直至不能攻击，非常讨厌。在地图深处会有BOSS房间，BOSS战之后再次遇见阿尔巴斯，之后可以吸到另外一个多米纳斯的刻印。



↑游戏中的第一个BOSS甲壳虫，玩家需要利用上方的磁石灵活回避BOSS的攻击。

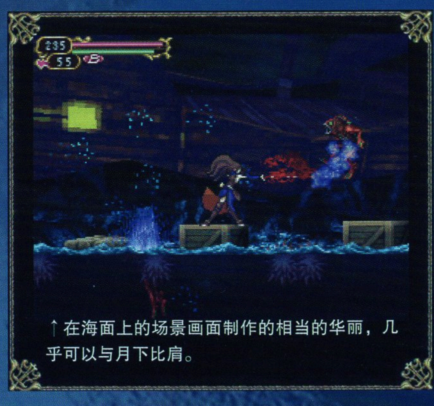
Boss Check 弗兰肯

HP：4200	EXP：2500
弱点：斩	抵抗：电

这个BOSS的伤害判定非常广，而且攻击力非常高，稍有不慎就会挂。BOSS判定最大的一个招式是向前猛扑攻击，而且落地还有光波，碰到光波也会掉血，掌握好实机从脚下滑铲过去即可。BOSS的向前挥拳砸地攻击也有范围波及，需要躲过地面上的石头。BOSS还有一招向天花板挥拳，之后会有石头不断的落下，注意躲避即可。当BOSS蹲住不动的时候千万不要靠近它，否则将会被抓住遭受连击。总之，虽然这个BOSS的攻击力和判定较大，但是自身的体积较大容易挨打也是它的弱点。

トゥリスティス峡

首先顺着路前进，分别探出一个传送点和一个记忆点之后，前方就会发现一个冰瀑布。首先跳到瀑布最上方利用磁石吸走刻印，之后冰就会融化露出瀑布。顺着墙边跳下去到瀑布内侧，在蘑菇所在的位置左边的墙壁可以打破，进去可以救出一位隐藏的村民。接着利用磁石越过针刺地板之后再顺着路寻找出口即可，一路上没有什么特别难打的怪物，尽头也没有BOSS。



↑在海面上的场景画面制作的相当的华丽，几乎可以与月下比肩。

オビリビオの丘

本关的场景虽然比较短，但是地形比较狭窄，很容易挨打，这一点比较头疼。空中有老鹰不断的向下方扔跳蚤男，必须注意提前出招秒杀敌人。接着来到一个比较宽阔的场景，右下角是记忆点，左上方的高台必须以后得到飞翔技能才能上去，以后再回来拿吧。接着左边

就是BOSS的房间。打倒BOSS之后继续前进，在深处会再次遇到阿尔巴斯，阿尔巴斯会把最后一个多米纳斯的刻印吸入体内，之后主角决定回到师父那里询问究竟。

Boss Check 沙鱼

HP：3600	EXP：3000
弱点：打击、冰	抵抗：无

这个BOSS虽然不算太难打，不过它体积太大，场景比较狭窄是这一关的难点。BOSS第一招是探出头出来吐出毒气或针刺，注意当角色靠近BOSS的时候它会吐毒气，远离BOSS的时候就会吐出针刺，针刺落在地面上不会消失，可以用武器打掉。第二招是从地下伸出鳍压向屏幕中央的两个石头之间，注意躲在石头外侧即可。第三招是从地下伸出尾巴把石头打碎，注意提前躲在石头外侧即可。最难躲的一招是从地下助跑再跃出地面猛扑攻击，这一招必须看准实机从沙鱼身下滑铲过去，难度较大。

エクレシア

回到师父那里和师父对话，即可打听到下一步的情报，之后返回大地图画面。

アルギラ湿地

本关比较短，难度也不算大。需要注意在某些沼泽地形内行动速度会受到影响，最好灵活运用两连跳来越过这些障碍。空中飞翔的喷火龙也不算太难，留意它的喷火攻击即可。生化僵尸走过的路上会出现妖草，不过HP不算太多，很快就能打死。直接走到路的尽头即可进入下一个场景。

猎奇の馆

本关内出现的敌人比较强，尤其是大脑袋以前在监狱岛也曾出现过，好在现在等级已经有所提高了。会瞬移的山羊怪身上能刷出稀有道具“カシミヤ系”，任务必需品，有兴趣的玩家可以提前多刷几个。来到地图最下面一层时先往左，这是一个黑暗的房间，需要躲过地板上的针刺，在深处可以吸到一个刻印，之后房间就会恢复光明，没有把握的玩家可以先往右找记忆点保存一下再来尝试。此外，如果拥有小机器人的刻印并破坏掉全部的针刺的话就会出现一个隐藏宝箱。记忆点右边就是BOSS阿尔巴斯的房间。

Boss Check 阿尔巴斯

HP：4000	EXP：0
弱点：斩、暗	抵抗：无

作为人类敌人出现，手中使用枪支攻击，具有远程伤害。BOSS直线开枪是蹲下即可躲过，BOSS蹲下开枪就跳跃躲过。BOSS发出蓄力枪的时候跳到身后即可，此外BOSS偶尔会使用刻印发出魔力光球，提前跳到后面即可吸走BOSS的刻印。注意战斗中如果不把刻印吸走的话就只有等二周目的时候才能得到这个刻印了。BOSS扔出的攻击道具只要站在中间躲避即可，跳起飞腿不要离BOSS太近，回旋飞腿的时候躲在BOSS正下方即可。熟悉BOSS的套路之后就简单了，用斩属性武器疯狂的砍吧。

エクレシア

打倒阿尔巴斯之后会有两种结局，如果此时主角没有救出全部13位村民，主角就会自动回到エクレシア听从师父的指挥进行多米纳斯的仪式，之后主角就会死亡，这是最坏结局。如果主角已经救出全部13位村民的话，会出现阿尔巴斯的灵魂和主角对话，告诉主角一切事实的真相。接着主角回到エクレシア和师父一决胜负，战斗之后师父以自己的性命召唤出了德拉库拉伯爵，之后恶魔城地图出现。

Boss Check 巴劳乌

HP：4000	EXP：0
弱点：斩、光	抵抗：暗

这个BOSS比较棘手，必须根据BOSS的行动及时做出反应躲避才行。BOSS第一招是发出跟踪火球，此时需要不断的移动来躲避，注意千万不能躲在墙角，如果距离不够可以先朝一侧躲避，然后迅速朝相反的方向继续躲避剩下的火球。BOSS第二招是扔出魔法书，此时一定要跳起不能站在地面上，否则会被强制冻成冰块无法动弹。BOSS第三招是召唤电球攻击，必须按照蹲、连跳、蹲的规律来躲避才行。当BOSS的HP所剩不多时会使出强力的连续物理攻击，此时注意根据BOSS的节奏不断跳起回避即可。

恶魔城之入口

终于进入了恶魔城，游戏到现在才算是真正的开始。城堡里的敌人实力都比较强，建议灵活把握各种属性相克，使用有效的武器攻击敌

攻略研究



↑主角使用剑系刻印必杀的效果图，可以无视障碍攻击远处的敌人。

人。来到第一个记忆点之后，上方有左右两条分支，右面的分支需要穿墙技能才能进入，暂时先走左边吧。一路上没有什么分支路线，径直来到记忆点和传送点之后，上面就是BOSS所在的房间。打倒BOSS之后即可得到穿墙技能。此时可以回到“雾の林道”和“テイメオ山脉”这两个场景获取一下以前落下的道具。

Boss Check　炸弹人

HP：9999	EXP：3500
弱点：斩	抵抗：无

这个BOSS如果不知道窍门的话，永远都打不死他。因为BOSS会穿墙进入屏幕内部使用完全回复剂，使用之后BOSS的HP会全满。BOSS第一次使用回复剂的时候可以用武器把他手中的回复剂打落并捡起。BOSS的招式很简单，就是扔出3个定时炸弹，炸弹的爆炸范围波及纵横两个交叉面，利用空中的石台站在炸弹波及不到的地方吸收刻印即可。把BOSS的穿墙技能吸走之后，BOSS会因为穿墙失败瞬间挂掉。

恶魔城藏书库

打倒炸弹人之后，紧接着上方有一条路，不过现在还不会飞翔技能，暂时上不去，可以先从下方的路线前进。顺着路一直朝下走，尽头处可以得到一个地狱三头犬的刻印。之后穿过恶魔城藏书库朝右侧前进即可到达空中回廊，尽头有一个巨大的三头犬石像，必须要凑齐三个三头犬的刻印才能打开大门。右面的路也有机关没有打开，还是以后再来吧。

恶魔城地下冥宫

从城之入口记忆点上方的绿色墙壁处穿过以后，有左右两条分支路线可以走。右边的那条路走到尽头是一条死路，必须从对面踩下机关才能打开。所以只有顺着路下行到达地下冥宫，注意路上一定要小心激光骷髅，如果不蹲下回避激光的话会被激光造成的持续伤害瞬间秒杀。来到记忆点和传送点后，右边就是BOSS影狼的房间。

Boss Check　影狼

HP：5000	EXP：4300
弱点：火、光	抵抗：暗

影狼的体积非常大，而且我方角色身处墙角处，可以行动的范围非常狭窄。注意影狼的招式判定最大的是两种吐息，一种是3个平行的黑柱，必须躲在屏幕最左方，另一种是3个斜向的黑柱，必须朝右边贴近BOSS身边才能躲过。此外还要注意BOSS的伸爪攻击，必须身贴墙角并用两连跳才能躲过。BOSS威力最大的招是蹲下口中突出的黑色激光，必须反应及时迅速跳起才能躲过。当对BOSS构成一定的伤害之后BOSS会使出三连抓，第一下和第三下必须跳起才能躲避，第二下必须蹲下才能躲过。威胁最大的招是BOSS的吐息和三连抓混合使用，这一点不但考验玩家的操作还考验玩家的运气和耐心。推荐装备光属性的武器攻击影狼，并且装备商店里购买的暗属性伤害减轻的头盔，必须提前适应恶魔城主城内高难度的BOSS战，之后的敌人更加强大。

恶魔城兵营舍

打倒影狼之后即可继续从右面的路前进，遇到向上的分支路线之后先不要前进，径直往右到达最深处地下有隐藏的道路，下去之后右面的墙壁仍然有隐藏道路。使用两次穿墙技能之后再继续前进，前面是恶魔城主城的另外一个出口，从这个出口出去之后即可开启“大钟



↑相继完成每个关卡的任务，大地图上的下一个地图也会逐个开启。

乳洞”和“修炼堂”这两个隐藏迷宫。接着继续回到打影狼的地方往上面走，不久会进入一个狭长的房间，上方有滚石不断的落下，此时需要灵活利用穿墙技能躲过石头，到达最高处吸走刻印之后滚石就会停止。继续上行即可到达恶魔城兵营舍，建议先朝左侧前进，打开通往城之入口的机关，这样以后来回会更加方便。接着继续从右侧前进，到达时计塔。

恶魔城时计塔

来到时计塔之后有上下两个分支路线，两个路线的尽头都有着强力的BOSS。而且，在时计塔内机关重重，附加石化效果的美杜莎头和布满针刺地形的地板，更主要的，本作中还要灵活运用磁石来弹跳，难度非常高。建议玩家先走上方的路线，顺便往左侧踩下机关打开通往空中回廊的通道。之后继续向上到达顶层就是BOSS死神，打倒死神之后可以吸到一个地狱三头犬的刻印。

Boss Check 死神

HP：4444	EXP：4444
弱点：光	抵抗：暗

作为历代都会登场的著名BOSS，魔王德拉库拉的忠实心腹——死神，在本作中得到了大幅的强化。死神也是无伤通关唯一的难点，因为死神周围会出现毫无规律的小镰刀，非常烦人。死神的第一招是镰刀攻击，必须反应及时并跳起才能回避，注意千万别被逼到墙角。死神的第二招是召唤灵魂攻击，一共分为两种，一种是从上往下顺时针转，必须把握好间隙用滑铲躲过；另一种是从下往上逆时针转，把握好时机跳过即可。当死神召唤出三片镰刀的时候必须马上用滑铲躲过，否则站在镰刀中间必然会挨打。制裁之光还是一如既往的最简单，站在间隙中即可。死神发出大量小镰刀的时候可以用滑铲躲到他身后再疯狂的攻击。HP较低是死神最大的弱点，装备光属性的武器抓紧攻击吧，死神撑不住多长时间的。

恶魔城武器库

从时计塔往下面的路前进，在一条死路会发现房间天花板和地板上各有两个电闸一样的机关。此时需要左右手同时装备雷属性的刻印并迅速攻击两个机关，只要两个机关同时带电的话，背景的门就会打开，之后可以吸到一个刻印。继续顺着时计塔的路线往下顺着路前进，不久就会进入恶魔城武器库。在恶魔城武器库里的出现的敌人难度更高，建议不要吝惜红心，使用武器必杀清理敌兵吧。分别找到传送点和记忆点之后，再往右边就是BOSS人头马所在的房间了。打倒人头马之后可以吸收到最后一个地狱三头犬的刻印。

Boss Check 人头马

HP：3000	EXP：4300
弱点：打击、电	抵抗：火

这个BOSS体积庞大，身体上除了后背以外各个部位都有攻击判定，非常难缠。主角首先被BOSS逼在右边的墙角，此时需要攻击BOSS两只前腿上的红色宝石才能构成伤害。建议先在击破前腿之前想办法处理掉前腿上部的弓箭，用魔法或者斧头都行。之后趁着BOSS前腿抬起的时候趁机钻到BOSS腰下，此时不要乱动，安心根据BOSS的行动左右躲避，不要被前后腿踩到。如果之前没有把前腿上的弓箭处理掉，此时会遭受弓箭射击，难以躲避。此外，BOSS前腿抬起准备后踢的时候一定要蹲下才能躲避。过一段时间之后BOSS会奋力跳起，此时要用滑铲躲到BOSS身后。接着就要处理BOSS的后腿了，后腿相对比较简单，注意别被踢倒即可。需要小心BOSS的尾巴攻击，BOSS的尾巴会自动锁定主角，看准时机躲过即可。后腿解决掉以后BOSS会有明显的硬直，趁机骑到BOSS身上处理后腿上的弓箭吧。BOSS的前后腿会在一定时间后自动回复，好在HP不多，再打几次之后仍然可以给BOSS构成硬直伤害。剩下的就是关键点了，抓住BOSS硬直的时间骑到BOSS背上使出必杀攻击BOSS头部吧。BOSS只有3000血，不要吝惜红心，BOSS撑不住几下的。



↑回到村庄之后不但可以补充红心，还可以和村民对话领取任务。

攻略研究

恶魔城最上阶

凑齐三个地狱三头犬的刻印之后，来到恶魔城空中回廊分别把三个刻印各使用一次，这样机关就能够打开，跳上去躲过一些飞空骷髅和美杜莎头之后有一个记忆点，记忆点右边就是恶魔城最上阶的入口了。进入恶魔城最上阶之后先一路朝左，在一个非常空旷并且有红色飞空骷髅的房间内可以吸收到飞翔刻印，之后就可以操作角色自由在空中飞翔了，顺便可以回到以前的地图上获取之前落下的道具。一切准备妥当之后，即可到城主之间进行最终BOSS战了。

Boss Check 德拉库拉

HP：9999	EXP：0
弱点：光	抵抗：暗

最终BOSS德拉库拉一共有两个形态，第一个形态出招非常有规律。第一招是发出不规则的小火球，建议使用盾牌或者召唤出僵尸可以扛住这些火球；第二招是发出暗属性的电球，按照跳、蹲、跳、蹲的顺序躲过四个电球即可；最后一招是流星攻击，注意BOSS挥手时也是有攻击判定的，流星落下的速度比较快，必须看准机会躲在流星中间的缝隙里才能躲过。对BOSS构成一定的伤害以后，BOSS就会进入第二形态。

第二形态的BOSS相对来说非常难打，尤其要小心BOSS召唤的蝙蝠群攻击，一旦中招就会因为持续伤害而直接GAME OVER，必须躲在离BOSS大概有两个身位的位置蹲下躲避。BOSS另外一招比较烦人的就是召唤狼群攻击了，狼群如果不打掉的话永远不会消失，建议使用技能或魔法优先秒杀掉出现的狼群。此外，BOSS在第二形态的召唤流星技能更加强化，具有跟踪效果，必须不停的移动才能躲避，如果被逼在墙角的话就不停的左右回避即可。此外，BOSS的近身踢腿攻击判定也非常广，必须连跳加下踩攻击才能躲过。最后需要小心的就是BOSS发出红光隐身之后偶尔会使出吸血攻击，同样必须连跳再加下踩才能躲避。总之打这个BOSS不要贪多，抓住行动规律稳稳地打才是上策，推荐装备光属性的魔法攻击，再配合加魔法威力的戒指，实在不行就喝回复药水吧。

打倒BOSS的两个形态之后，会出现剧情对话。等待对话结束之后一定要装备上三个多米纳斯的刻印并迅速使出上加X、Y键必杀，这样才能给BOSS致命一击。如果使出的时机已晚，BOSS就会使自爆攻击，之后强制GAME OVER。



↑和大螃蟹战斗时的场景非常狭窄，稍有不慎就会被BOSS伤到。

隐藏迷宫

上文已经提到，只要打通恶魔城兵营舍的密道就可以开启“大钟乳洞”和“修炼堂”这两个隐藏迷宫。两个隐藏迷宫的难度比其他地图都有明显的提升，而且玩家在进入这些迷宫之后，会有特殊的能力限制，比如这两个迷宫内禁止使用传送卷，如果没能活着到达终点或者临时找到别的出口，是不可能从这两个迷宫里逃出的。

首先给大家介绍“大钟乳洞”这个迷宫吧，这个迷宫就类似于前几作中的斗技场，玩家需要击破每一个房间内的全部敌人，成功到达终点之后会有任务奖励。而且，最主要的是，在这个迷宫内出没的敌人的数量和难度都非常惊人，的确是考验玩家的操作和反应。当然，随着房间越往后，敌人的能力就越来越强，而且图鉴里有不少怪物只在这一个地图里出现，想要完美图鉴的话，必须要反复挑战这个地图才行。在“大钟乳洞”地图的最后有一个随机宝箱，有时候能开出高级装备或稀有道具，有兴趣的玩家请自己尝试吧。

而“修炼堂”这个迷宫则是纯考验玩家的操作，进入这个迷宫之后会强制限制角色不能使用飞翔刻印。玩家需要经过重重伤害机关寻找出口，而且稍有不慎被伤害设施碰到，就会损失大量的HP。这个迷宫内道路比较复杂走错路的话很可能要重新再来一遍，同样，走某些特定的路线也可以提前回到起点脱出迷宫，补充HP以后再来挑战。顺带提一下，村民依赖的任务中有一件必需品只有在修炼堂里才能得到，而且修炼堂里还能得到一件强力的回旋镖，所以这两个迷宫必须挑战。推荐一次通关之后尽量提高角色等级以后再来挑战，实在不行就多准备些回复药水吧。



完成所有村民委托的任务吧！

任务名称	任务内容	备注
アヴラム	完成药师的任务之后，商店会陆续可以购买更多的回复品	
セージが足りない	带来一个“セージ”	开宝箱可以得到
药の材料が足りない	带来“カモミール”和“ヘンルーダ”	开宝箱可以得到
マンドラゴラの根で作る药	带来“セージ”和“マンドラゴラの根”	64号怪身上掉“マンドラゴラの根”
传说の药の材料	带来“セージ”和“にんぎょの肉”	45号怪身上掉“にんぎょの肉”
ローラ	完成雕刻师的任务之后，商店会陆续可以购买更多的头饰和装饰品	
幸运の石	带来“ラピスラズリ”	开宝箱可以得到
笑颜になれるアクセサリー	带来“ルビー”“サファイア”和“エメラルド”	开宝箱可以得到
心を动かすアクセサリー	带来“ダイヤ”和“オニキス”	开宝箱或破坏隐藏的墙壁可以得到
一世一代の大仕事	带来“アレキサンドライト”	在大钟乳洞里开宝箱得到
オイゲン	完成铁匠的任务之后商店可以购买更好的铠甲，并可以得到大量的赏金	
粗末な装备	带来3个“てつのこう石”	开宝箱或者打30、53号怪掉
锻冶屋にできること	带来3个“ぎんのこう石”	开宝箱或者打66、80、91、96号怪掉
最高の仕事	带来3个“きんのこう石”	开宝箱或者打80、106、107号怪身上掉
イオン	完成厨师的任务可以得到各种珍贵的料理	
しおが切れて料理が出来ない	带来“しお”	17、19、22号怪身上掉
食べたことないけど…	带来“キラーフィッシュの肉”	21号怪物身上掉
料理は素材が命	带来“うまい肉”	开宝箱或打可破坏的墙壁可以得到
マルセル	完成记者的任务可以得到大量的酬金	
激写ガール	用“カメラ”拍摄到“チュパカブラ”的照片	87号怪，出没于“ティメオ山脉”
恐怖！蝙蝠马	用“カメラ”拍到“ジャージーデビル”的照片	65号怪，出没于“アルギラ湿地”
怪奇！雪男	使用“カメラ”拍摄到“イエティ”的照片	59号怪，出没于“ティメオ山脉”
ゲオルゲ	完成音乐家的任务可以在商店购买更多的音乐唱片	
鸣らないバイオリン	带来“うまの毛”	29号怪身上掉
死を诱う叫び声	用“ちくおんき”录下“バンシー”的叫声	5号怪，等待她出招即可
艺术家はわがまま	带来“黑インク”和“わしの羽根”	63和20号怪身上分别掉
セルジュ	完成小男孩的任务可以得到加属性熟练的道具	
かくれんぼしようよ！	陪他玩捉迷藏	在某个木桶里
フクロウみせて！	召唤“フクロウ”给他看	使用一下召唤“フクロウ”的刻印即可
ボクをつかまえてみて！	蒙上眼睛玩抓鬼游戏	可以参考上屏的地图确定人物的位置
アナ	完成小女孩的任务可以得到加属性熟练的道具和提升幸运的头饰	
トムを…探して…	寻找小猫“トム”	在“トゥリスティス峡”的某棵树上
ねずみはごちそう	给小猫“トム”找一只老鼠	老鼠在“カリトゥス海峡”的沉船里
トムとジュエリー	给小猫“トム”找一个合适的项圈	和ローラ对话即可获得项圈
モニカ	完成裁缝的任务可以得到更好的衣裙	
ドレスを作ります！	带来5个“もめん系”	开宝箱很容易得到
カイコの悲剧	带来5个“きぬ系”	开宝箱或者从56号怪身上刷到
カシミヤって何！？	带来5个“カシミヤ系”	从70号怪身上刷到
イリナ	完成阿姨的任务可以得到各种珍贵的道具	
凶暴なカラス	打倒30只“ブラッククロウ”	24号怪，出没于“ティメオ山脉”
奇妙な远ぼえ	打倒10只“ワーウルフ”	62号怪，出没于“オビリビォの丘”
招かれざる客	打倒“キョンシー”	104号怪，出没于“大钟乳洞”
ダニエラ	完成老婆婆的任务可以得到各种珍稀的帽子	
魔物退治の思い出	使用“スケッチブック”拍摄灯台	在大灯台最上方
大切な人が眠る场所	使用“スケッチブック”拍摄瀑布	在“トゥリスティス峡”最下方
悲しい思い出	使用“スケッチブック”拍摄十字架	在“オビリビオの丘”最深处

※注解：完成全部村民的所有任务之后再和村长对话，可以得到一件加属性熟练度的戒指

攻略研究

了解稀有装备的特殊效果吧!

装备名称	装备效果	获得方法
ビジョンアイ	可以看见能够破坏的墙壁	74号怪物掉落
トレジャーハット	稀有宝箱出现概率上升	完成村民的任务得到
ダウジングハット	房间内有隐藏宝箱的话会发出声音	完成村民的任务得到
ルビーの发饰り	炎属性伤害减少	商店购买
サファイアの发饰り	冰属性伤害减少	商店购买
エメラルドの发饰り	雷属性伤害减少	商店购买
ダイアの发饰り	光属性伤害减少	商店购买
オニキスの发饰り	暗属性伤害减少	商店购买
ソードヘルム	装备后可以发动剑系的合成印术	完成第一个BOSS RUSH模式
レイピアヘルム	装备后可以发动突剑系的合成印术	完成第一个BOSS RUSH模式
ランスヘルム	装备后可以发动枪系的合成印术	完成第一个BOSS RUSH模式
ハンマーヘルム	装备后可以发动锤系的合成印术	完成第一个BOSS RUSH模式
アローヘルム	装备后可以发动弓系的合成印术	完成第一个BOSS RUSH模式
アクスヘルム	装备后可以发动斧系的合成印术	完成第二个BOSS RUSH模式
シックルヘルム	装备后可以发动镰系的合成印术	完成第二个BOSS RUSH模式
ナイフヘルム	装备后可以发动匕首系的合成印术	完成第二个BOSS RUSH模式
シールドヘルム	装备后可以发动盾系的合成印术	完成第二个BOSS RUSH模式
クイーンオブハート	红心消耗量减半	在“困难”难度下通关Lv1模式
せんとうふく	抵抗斩系攻击	ミネラ监狱岛的稀有宝箱
ラバースーツ	抵抗打击系攻击	カリドウス海峡的稀有宝箱
ミラーキュイラス	石化无效	98号怪物掉落
ハートキュイラス	受到攻击时不掉血只会减少红心	恶魔城时计塔
ヴァルキリーメイル	毒属性无效	恶魔城兵营舍
ミネルヴァメイル	诅咒攻击无效	大钟乳洞的稀有宝箱
ムーンウォーカー	紧急回避时瞬间无敌	ティメオ山脉（需要穿墙技能）
ダッシュブーツ	移动速度上升	恶魔城中的宝箱
ウイングブーツ	移动速度上升	完成村民的任务得到
コンボブーツ	不着地持续下踢攻击的话，威力逐渐上升	通关后商店有售
エンペラーリング	回复剂效果提升	テイメオ山脉的稀有宝箱
ハイエロファントリング	取得经验值上升	雾の林道中的宝箱
ラヴァーズリング	取得红心数上升	トウリステイス峡的隐藏宝箱
ジャスティスリング	随着击破数提升攻击力	在废修道院里打碎全部的方块
フォーチュンリング	随着游戏时间提升运气	在猎奇の馆内破坏全部的针刺
ハングドマンリング	落地没有硬直时间	恶魔城内某个隐藏房间
デスリング	能力大幅提升但受到攻击即死	时计塔中的宝箱
デビルリング	HP越少能力越高	ティメオ山脉（需要穿墙技能）
タワーリング	受到伤害不会被吹飞	ミネラ监狱岛
スターリング	MP回复速度上升	恶魔城地下冥宫的隐藏宝箱
ムーンリング	18时到6时能力提升	恶魔城兵营舍的隐藏房间
サンリング	6时到18时能力提升	恶魔城最上阶
ジャッジメントリング	合成印术威力提升	恶魔城最上阶破坏某个墙壁
ワールドリング	MP消耗量降低	恶魔城最上阶的隐藏房间
ゴールドリング	获得金钱概率提升	カリドウス海峡的稀有宝箱
ミリオネアリング	随着金钱数量提升攻击力	恶魔城的稀有宝箱
ラッキークローバー	敌人掉落物品概率提升	商店购买
レアリング	稀有道具出现率提升	恶魔城的稀有宝箱
マスターリング	属性熟练度上升	完成全部任务再和村长对话

关于稀有宝箱

本作里全新导入了宝箱的概念，虽然以往的恶魔城系列里也存在着宝箱的设定，不过这些宝箱取得一次里面的道具之后就会消失。而本作里的宝箱可以反复无限刷，宝箱的种类也有着许多种。最常见的是木制宝箱，里面一般只能开出普通道具；稍微好一点的是红色宝箱，不过红色宝箱里面的道具都是固定的，取得一次之后就无法再次获得。此外，游戏里还存在一种绿色的稀有宝箱，这种稀有宝箱在每个关卡地图的固定地方随机出现，有可能从宝箱里开出珍贵的道具。比如前作中开始出现的“金钱戒指”和系列中著名的“稀有戒指”都必须在恶魔城内反复刷稀有宝箱才能获得。所以，本作如果想达成100%的道具收集率，必须反复刷这些稀有宝箱争取把全部的珍稀道具如数入手。

关于隐藏宝箱

除去某些稀有宝箱之外，本作里开设计了不少隐藏宝箱。顾名思义，隐藏宝箱藏在各个关卡中的特定位置，玩家需要在对应的位置上下蹲一次这些宝箱才会出现，隐藏宝箱内的物品当然也是非常有用的道具。本篇攻略由于篇幅所限就不把这些隐藏宝箱的位置一一列举给大家了，推荐大家装备一种名为“ダウジングハット”的头饰，装备之后所在的场景内如果有隐藏宝箱存在的话就会发出效果音，这样大家的探索就会方便许多。这个头饰在完成村庄内ダニエラ老婆婆的委托任务之后就会获得。最后再给大家提个醒，某些宝箱是怪物变的，可不要一见到宝箱就直接打开哦。不过，隐藏宝箱和稀有宝箱有些不同，里面的东西只能获得一次，不能反复刷。



↑阿尔巴斯模式虽然取消了很多系统，不过实际玩起来也非常有意思。

关于阿尔巴斯模式

一次通关之后便可以开启阿尔巴斯模式，这个模式里基本上没有任何剧情对话部分。和夏诺亚模式一样，攻击时也会消费自己的MP，不过阿尔巴斯模式里没有任何魔导器，初始时便可以使用高跳等技能。道具方面只会获得提升HP、MP、红心上限的能力道具，稀有宝箱和隐藏宝箱也不会出现。按START键也不会出现菜单画面，只有人物的等级概念（HARD难度LV1上限模式除外），没有商店和任务系统。

按键	说明
Y键	使用枪支射击，按住为连射，斩属性
X键	发射螺旋状的飞弹，具有光和暗两种属性
A键	使出对上空判定的回旋踢，可以用左右控制方向，火属性
B键	跳跃或者两连跳
L键	紧急回避，具有无敌时间
触摸屏	传送，注意无法传送到墙壁内部
R键	向地面扔出冰柱，冰属性
↑+Y键	发射出巨大的雷属性魔法球
↑+L	高跳，空中按L键亦可
↓+B	滑铲
START	暂停游戏

攻略研究

玩后感

由于日版比美版早偷跑了几天，所以编辑部也提前玩到了这个游戏。本作的素质绝对堪称优秀，难度方面也首次做了大幅的提升，在DS版恶魔城三部曲中称为最强之作也不为过。特别是游戏的节奏把握的非常赞，初始还以为本作是一款缩水之作，当救出了所有村民打出完美结局之后进入恶魔城的那一瞬间，想必每个玩家都已经热血沸腾了吧。值得一提的是，本作的音乐做的非常优秀，虽然和“月下”相比似乎还有些不足之处，不过在掌机上的恶魔城作品中，应该可以算是已经达到了巅峰。唯一一点令人不满意的是，本作的地图元素似乎有些局限，不少场景有大量重复，所以游戏的容量也只有512M。后期的恶魔城主城内也没有给每一个场景单独配乐，这使得主城中各个场景给玩家留下的印象也不算太深刻。总而言之，本作当然是瑕不掩瑜，刻印合成和属性熟练以及无伤挑战BOSS奖励金币等大胆的设定也为恶魔城系列今后的发展指明了方向，让我们来期待系列以后的作品能有更好的表现吧。

恶魔城及全村民位置地图解析

- 入口
- 传送点
- 存档点
- 村民

恶魔城

▷大灯台

△カリドゥス海峡

▽ミネラ监狱岛

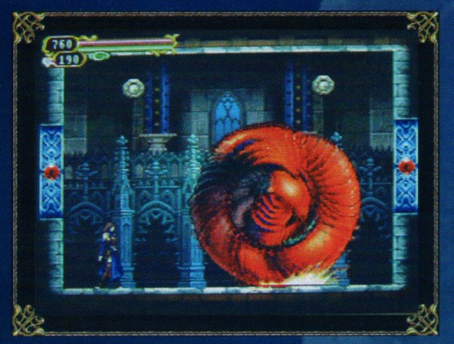

▽デイメオ山脉
△葬送の骸窟
▷トゥリスティス岬
▽ソムヌス岩礁
▽巨人の栖家
攻略研究

一周目全BOSS无伤打法心得！

在这一作中增加了BOSS的奖牌，获得方法是在剧情模式中打BOSS无伤，之后BOSS场景中间就会出现蓝宝箱，打开就是奖牌。奖牌的用途主要是完成道具收集，但是也算是一种精神上的标志，特别是在一周目时完成BOSS无伤，很有成就感。在这里就把本人在一周目时BOSS无伤的心得和打法分析介绍一下。

甲壳虫

最初遇到的BOSS，非常简单。武器用突剑就可以，条件好点的用从骷髅士兵身上打出的剑。虫子滚动的时候用磁力挂在空中就可以；用爪子抓你的时候躲在最边上，不要跳到空中或者用磁力悬挂，都会被打到；吐丝比较慢躲起来很简单。



倒走骷髅

这个家伙动作比较慢，打起来比较容易，主要要掌握它一个动作。一个是踢腿，看他踢腿的时候要蹲下打。另外就是用手直接攻击，只要跳开即可。最后就是在它倒着走过来的时候一定要用上面的磁力荡回去，倒着走速度实在是太快了……

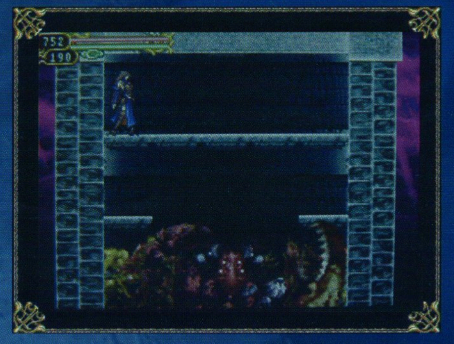
大螃蟹

大螃蟹共分4个阶段。第一阶段先跳到最上面左下的平台，然后蹲着攻击，武器用锤子。大螃蟹没怒前只要这样蹲着打就可以，即便是冲你吐泡泡也能用武器全部打掉。等它要做出两个钳子交叉迅速打开的动作时就代表它怒了，身上也会变成红色，在看到这个动作要出的时候赶紧跳到上层，这是一个容易废血的地方。

大螃蟹怒了之后要在上层平台活动，它会根据你行动来调整角度，一旦锁定会出现快速活动钳子的动作，这时就要离开这个地方。大螃蟹怒了之后一轮用3次钳子攻击，之后是一次吐泡，上面的墙同一地点耐久能承受4次攻击，也就是说最快的方法是让大螃蟹前4次都攻击同一地方，这样就可以向下一个阶段前进。顺带一提，大螃蟹怒了就代表这个阶段你打够了血量，所以怒了之后只要负责引它钳子打墙即可，不用刻意攻击它本体。

第二阶段的打法类似第一阶段，站位也是一样，不同的是没有最上面一层平台了，引它钳子攻击的时候只能用磁力了。第三阶段上来的站位有变化，站在左下的平台，在它刚上来的时候会受伤，所以一定要先站在最上面的，然后等它稳定了在下去。躲避怒后钳子攻击的方法同第二阶段。

最后一个阶段大螃蟹只会吐泡了，我们不用理它，直接跳到最上面的电梯上，然后按下键，就彻底解决掉它了。大螃蟹是BOSS战无伤的第一个难点，一定要谨慎，不能大意。



头骨寄生虫

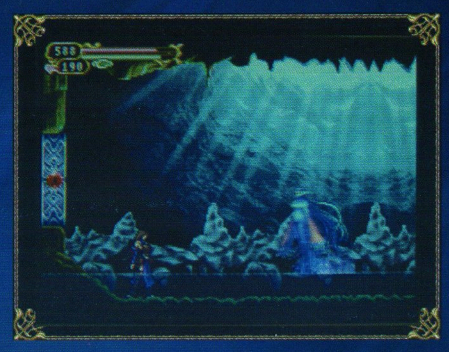
打这个东西用光球最合适不过了，虽然锤子对头骨部分有不错效果，斩属性对外面虫子身体效果不错，但是由于光球是围绕着它打，所以攻击次数会很多，每击的伤害也不会比打击和斩属性武器低多少。身上装备最好以加INT为主，可以增加一些伤害。

打它的时候，打到外面的本体会向回缩，只要掌握好光球攻击的距离即可。不过除此之外还要小心它发出的光环和骸骨，特别是后者，

看到之后优先消灭，不然跳啊跳的十分讨厌。它的压杀不用太在意，反倒是给我们攻击机会了。

打它主要是要有耐心，特别是要小心骸骨。用光球有效攻击就会非常简单了。





水魔

一个稍微有些难度的BOSS，主要攻击方式有4种。啊，先不说攻击方式，先说武器吧。武器方面可以选择斩属性的，不过为了保险起见以及增加攻击的频率，我选用了初级的雷击。雷击的攻击效率不错，虽然一击的的伤害不高，但是HIT数高，实际上伤害也是很可观的，特别是这个魔法可以远距离操作攻击，带有追踪效果，打起来很方便。下面介绍一下水魔的攻击方式和躲避方法。

水魔的攻击方式主要是看你的站位而决定，和她距离比较近时她会用头发攻击，不过用雷击魔法的话，很少会有这种情况。但是魔法主要是中距离的，中距离时她会撩起水波攻击，这招可以看着躲，只要她手出这个动作，你就用L键后闪，必能躲开。放高台虽然也是她的攻击方式之一，但是这个是不根据身位决定的，高台落下时有攻击力，所以要离落下的高台远一点。说到高台不得不提那个大浪，这也是高台的一大作用。水魔掀起的大浪必须要站在高台下面躲，不过高台受到攻击就会坏掉，这就意味着你至少要留一个台子躲大浪，而且大浪来了时候还不能用任何攻击，台子一塌你就挨打，不过好在大浪的时候水魔也不会主动攻击。再有就是水枪攻击了，这个是对付你站高台或者是跳跃的，打她基本不用跳，在地上作战即可，除了和她进行交换场地的时候。

为了提高效率，之间可以多用一些合成印术攻击，雷的合成印术，只要她在屏幕内，雷球就会自动索敌攻击。

巨人兵

攻击力非常强的BOSS。要注意它的攻击力很高，而且攻击范围也很广。重拳打地的时候最好距离它几个身位远，不要因为它动作慢就贪攻，这招的判定时间也比较长。跳起来向下压杀的时候要从它身下过去，然后还是不要回过头打，先跑的远一些，它下落身上有判定，落地后还有很大一圈蓝光都有判定。它蹲在那里时候是伺机要抓你，所以不要上赶着凑过去挨打。另外，向上锤房顶要迅速向远处跑。大幅度踏步的时候要算好距离提前它一步下蹲，它迈过来的时候正好是它两腿之间的位置，随后用滑铲出去。以上就是它主要攻击方式了，虽然看起来都很好躲，但是有时很容易失误。

似乎忘记说攻击选用的武器了，本人选用攻击的武器是风，就是在那个有很大的风地方吸来的刻印。这作中没有风这种属性，而这个武器算作的是斩属性，巨人兵正好弱斩属性。该武器攻击距离为中距离，对付这个BOSS正好是非常合适的，有些时候可以趁它硬直多偷几下，还不会被打到。两手都装备的时候，两键同时按出来的风比一般发出来的要大很多，HIT数也高一点。打这个BOSS时，装备方面选用增加



STR的，戒指也带增加STR的，另外带上一个斩属性威力上升的戒指。

砂龙

这个BOSS很烦人，特别是潜砂冲过来的那一招，如果位置不好很难躲开，我对付它的方法就是速战速决。武器方面选择一个物攻武器，另外一个装冰柱刻印，装备上选择增加INT的，如果有冰属性威力上升的戒指就再好不过了。

它的攻击方式主要是4种。第一是从沙子里出来用嘴吐东西，如果你离它距离远，它吐的就是刺球，如果近了就是毒气。一般都是逗它吐刺球，冰柱正好能顺便清理掉。如果你在站在台子上，它从砂里就不是普通的钻出再钻进砂子里了，而是直接鱼跃过来，我们一般不逗它出这招，躲起来麻烦。另外就是用尾巴把台子抽碎和前面说的潜砂冲过来了。

打它的时候，站好位置，逗它出来吐刺球，这时用冰柱和合成刻印的冰剑交替攻击，千万别舍不得用你的那些红心，早解决早踏实。它用尾巴抽台子时，看你是站在台子那边还是尾巴那边，要是尾巴那边就全力攻击，台子那边就全力向远处跑，避免被石头打到。和这条鱼打的时候尽量在场景中间，如果它潜砂冲过来，有时间向另外一个方向跑，在快到墙的地方蹲下，等它鱼跃出来向反方向滑铲躲开，如果站在场景某一边就可能会被这个打中了。不过，一般还是在它用出这个之前解决掉它，不然怎么说是不要舍不得用红心呢。



阿尔巴斯

阿尔巴斯是个厉害的BOSS，不过打它有一种比较保守的简单打法。技能装备大盾和暗球，大盾很重要，暗球从猎奇之馆都是钉刺机关那里得到，是阿尔巴斯弱的属性。

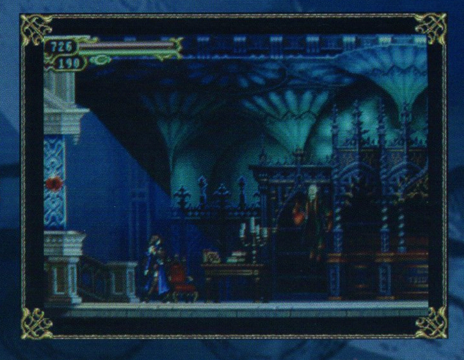
和阿尔巴斯战斗时候需要一直开着盾牌，因为这个盾牌可以挡住阿尔巴斯普通射击和刻印攻击，同时也不妨碍我们这边的攻击。攻击他用暗球，这个家伙为了找自己最合适的距离，自己就会进入你的暗球射程内，所以只要一直开着盾和他对射就行了。要注意的是，黑白子弹的射击是无法挡下来的，但是躲起来也很简单，他找的距离射出黑白子弹后，只要你一个后撤步就可以躲开，躲开后向前走两步避免到达版边的速度过快。如果到达版边后，在他用枪攻击的时候，两段跳交换场地，愿意趁机踩他一脚也可以。如此反复就可以无伤了，一周目别忘记吸刻印。



巴洛

巴洛攻击方式看似复杂，实际上打起来也很简单。武器用两手追踪光球，战法主题只有一个，躲避攻击，在他身边周旋攻击。他出招前的预兆比较明显，在他身边攻击能很清楚想怎么回避这些攻击。

发射火球的时候，在他身边最好能躲两个，然后向远处走，觉得不行了在跳跃，就刚好能躲开全部的。把书扔到地面上结冰，可以用两段跳然后在他头上踩一脚。身上带着雷的冲击，

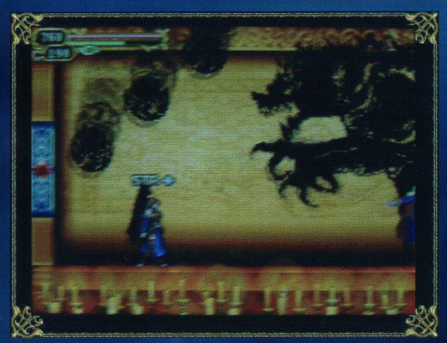


看到他要出这招了，可以直接奔向版边，然后等他过来在版边两段跳，可以完美避开。用刻印攻击时直接吸掉即可，这也是在他身边周旋的最主要目的，他的刻印攻击不太好躲，所以不如看到他出招的预兆直接吸走方便。巴洛濒死时会出一个隐身突然攻击的体术，一共有5次攻击，只要在地上走，看到他过来了跳起来即可，总在空中跳更会挨打。

炸弹人

本作的恶魔城中，阿不，是本作中，乃至全系列中最土鳖的BOSS，本作的BOSSRUSH都没有把他算在其中。他的场景里有两个平台，他每次放出炸弹之后，你仔细观查炸弹的爆炸方向，找一个可以全身站立不会被炸到的地方，准备按上键吸收他的刻印，只要吸收成功，他就一击毙命了，简直没有比他再弱智的了。

恶魔 影狼



进了恶魔城后第一个强力BOSS，特点是攻击高，和他战斗的空间小，而且他还多是封位技。

影狼攻击方式比较丰富，第一形态时有两种影弹，身体后仰小的为落地较远的，需要站在前面躲，身体后仰大的为打在活动空间内的，需要贴近版边躲。此外爪子也有两种攻击方式，一种是直接伸过来抓，两段跳即可回避开，另外一种是从上向下抓，也是需要贴近版边才行，一般这种抓之后还会接一个嘴炮，两段跳可以直接躲开。

伤害打够后，影狼的影子周围变虚，进入第二形态。第二形态的攻击方式变化很大，多数为前面的组合技。两种影弹连射的时候，只要按照躲后仰小的影弹方法躲避即可。后仰大的影弹和伸爪抓的组合需要在版边两段跳躲避。单出伸爪抓的时候，出来的是一个三连的强化版，第一下抓下面，第二下打空中，第三下仍然打下面。躲避方法为，跳起，蹲下，跳起。

影狼的攻击方式就是这些，由于这个家伙他自己也不会动，所以这些攻击方式的距离和躲避方法不会改变的，只要熟练掌握之后无伤很简单。

打影狼推选武器为追踪光球，装备最好全加INT，不过光球有一个缺点，光球自动跟踪的目标是下面那个人，不是影狼，所以光球发的时候最好跳着发。另外还有一种打法使用从巴洛那里吸来的反弹光球，这个东西放出去让它自己打就可以了，不需要调整角度什么，而且伤害也很可观。反弹光球属于物理打击系，可以配上打击伤害增加的戒指，装备方面主要增加STR。

魔战骑

这个大家伙初期打起来没有那么麻烦，因为攻 击速度慢的原因。装备方面选择最好的锤子，全穿加STR的衣服，戒指佩戴一个打击伤害上升的，另外一个佩戴死之戒指（效果为全能力大幅度上升，但受到伤害直接死，对于无伤挑战来说非常适合，也增加了不少效率）。

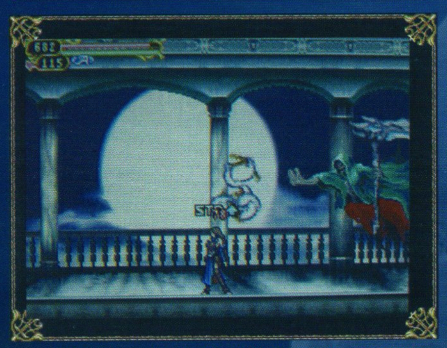
打他的时候先打碎前腿上的珠子，然后他会跪下。在攻击前腿的时候他会用剑攻击你，一种是砍，一种是向下扎，都比较好躲。他跪下之后前腿会抬起来，趁这个机会钻到他两腿下面，跟着他一起走。在这个期间他会用身上的弩射你，这里有两种打法，一种是跳起来用锤子的合成刻印攻击，一次能打到两个弩，大概3次就能把这两个都拆掉。另外一个方法是用反弹光球，发射出去后会在他两腿之间反复弹，最后会打到两个弩，这种方法效率也不低，弩转向攻击你的时候如果你打到它，它就会转回原来的方向，基本上是没风险的打法。

他走完之后会跳起来，趁机从他脚下钻过去，然后就该攻击他后腿的珠子了，要注意打他后腿的时候会有尾巴辅助攻击。后腿珠子打碎



之后就可以跳到他背上攻击头部后面的珠子了。跳背后是打这个BOSS的难点，要注意没有马鞍的地方是有攻击判定的，打头的时候也不要贪，这个家伙会突然后仰。在马鞍上时他会用尾巴和剑一起攻击，看他举剑的时候要走到马鞍前面部分蹲下，收招后立刻滑铲过去。再有就是单用尾巴攻击，对付这个要躲到马鞍后面部分蹲下。在背上比较快的打法是用锤子合成刻印疯狂攻击。

死神



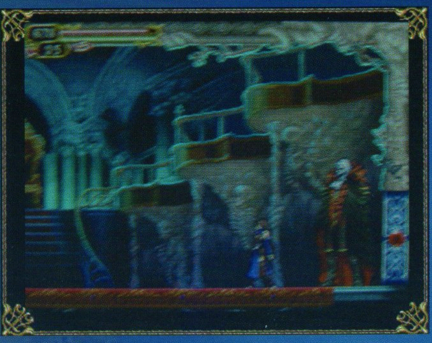
死神是一个比较难对付的BOSS，对付他装备上选择增加INT的，武器用追踪光球，特殊刻印装高速移动，戒指装光属性伤害上升和死亡戒指，平时用追踪光球打即可。另外一种是装备全加STR，武器用激光骷髅的刻印和一个攻击力高的武器，比如镰刀，打的时候就用这两个的合成刻印攻击，只要不怕费红心，打起来就很快。

死神的场地里会不断出小镰刀，这些其实对你都构不成威胁，也不用刻意用武器打，高速移动一冲即可，对付他发出的大量小镰刀也是用同样的方法，左右反复冲就行。死神冲过来的圆月斩可以快速跑到版边，用贴边两段跳回避开。暗黑咒印和6个镰刀的交叉攻击比较难躲，如果在看到时候快速冲出去可以躲开，不过又是会因为冲晚了撞上。本人用的回避方法是装备上后撤步增加无敌时间，在要被攻击到的瞬间用后撤步回避，有一定风险，不过掌握好感觉后能达到万无一失。

只要掌握了攻击方法，死神各种攻击都不奏效，怎么打都可以，不过还是光剑的效率更高些。

德拉克拉伯爵

德拉克拉攻击方式多种多样，又是火球，又是陨石的，还没事放放流星雨。不过打他有简单安稳的打法，下面就不针对他攻击方式进行分析了，因为这种打法破坏了他很多攻击方式，还



是直接说打法吧。装备方面选择加INT的，同样是带上光属性伤害增加的戒指和死亡戒指。刻印方面用双追踪光球，特殊刻印用飞行。

为什么要装飞行？这里有一个程序上的设计，就是德拉克拉出招后，如果用飞行，他会用紫色火焰攻击你，同时他正在使用的攻击也会中断。也就是说，只要飞起来，就能打断他正常出招。这种简单安稳的无伤打法，都是以这打法为基础的。

第一形态最初会发火焰，判断好他的位置，跳在空中在正好能打到他头的高度发两个光球，击中之后再发两个光球，随后向他相反的方向走，回头冲着他的方向两段跳，使用飞行，飞到最高的高度，这时他必定会用紫色火焰，但在他前面会有空隙，利用这空隙飞到他面前，打几个光球。一次下来大概能打1200左右，本人一回合下来打1600。之后德拉克拉他还会发火球，陨石和流星雨都不会发了，因为之前的火球没有打完，他抱有执念，下次还会继续发，反复几次就能安稳解决第一形态。德拉克拉HP9999，半血后进入第二形态。

第二形态要躲的主要是两招，一个是冲过来抓你吸血，另外就是流星雨。不过这几招之间都是有联系的。德拉克拉在这一形态会隐身，隐身时的影子有三种颜色，红色是在屏幕中间召唤蝙蝠，蓝色是在屏幕中间召唤狼，紫色是冲过来抓你吸血。其中，召唤狼和蝙蝠动作出来的时候，可以用第一形态的原理将这两个攻击强制取消掉。如果看到的是紫色的影子消失之后两段跳也好，飞也好，都可以躲开吸血攻击。重点是在这之后一定要落到他的背后，这样他会继续用隐身，如果要是落到他面前，他会冲你走过来，然后不是用腿攻击就是用流星雨，流星雨攻击时候他还可以出其他招，或者直接继续走过来封你位，比较危险，所以一定要落到他的背后。

掌握上面几点之后，无伤打过德拉克拉根本没有难度。

全怪物弱点及掉落资料列表！

编号	名称	HP	EXP	掉落	刻印	弱点	耐性	出现场所
001	こうもり	1	1	—	—	斩炎	—	废修道院
002	ゾンビ	9	1	くさった肉	—	斩火圣石	—	废修道院/ルプスの森 巨人の栖家
003	スケルトン	12	3	—	—	打火圣	冰暗	废修道院
004	ゴースト	5	3	—	—	斩炎	打	废修道院
005	バンシー	3	4	—	—	圣	打斩暗	废修道院
006	スケルトンソルジャー	17	5	—	セカーレ	打炎圣	冰暗	ルプスの森
007	シー・スティンガー	6	1	—	—	打雷	冰	カリドゥス海峡
008	ノミノン	16	7	—	—	斩炎	打	ルプスの森/カリドゥス海峡
009	アックスアーマー	23	9	どうのこう石	アクシス	打雷	炎	ルプスの森/ミネラ监狱岛
010	ウネ	1	1	—	—	斩炎	雷光	ルプスの森
011	はんぎょじん	17	8	にく/ジルコン	—	斩雷毒魔	打冰	カリドゥス海峡
012	ネクロマンサー	22	7	—	フィデ・ゾンビ	石	—	ルプスの森
013	スケルトンアーチャー	18	5	—	サギッタ	打炎光	冰暗	ミネラ监狱岛
014	アーマーナイト	24	9	どうのこう石	ハスタ	打雷石	—	ミネラ监狱岛
015	インビジブル	70	15	—	—	斩炎魔	—	ミネラ监狱岛
016	ゲルソ	14	4	—	—	斩雷	打冰	カリドゥス海峡
017	ニードルス	10	2	しお	—	炎雷	冰	カリドゥス海峡
018	デーモン	44	22	—	—	斩光	暗	ミネラ监狱岛
019	フィッシュヘッド	50	7	しお	—	打炎光	冰暗	カリドゥス海峡
020	クレイジーオクトパス	40	18	インク	—	斩雷暗	打冰	カリドゥス海峡
021	キラーフィッシュ	38	17	キラーフィッシュの肉	—	斩雷毒魔	冰	カリドゥス海峡
022	フォルネウス	43	19	しお	—	斩雷	打冰	カリドゥス海峡
023	フランケン	260	90	—	—	斩	雷	ミネラ监狱岛
024	ブラッククロウ	13	13	—	—	斩炎魔石	—	ティメオ山脉
025	スカルスパイダー	32	20	アンチドーテ	フィデ・スパイダー	打炎光	—	ティメオ山脉
026	スケアクロウ	56	26	—	—	斩炎光	暗	ティメオ山脉
027	シーデーモン	88	33	—	グランドー	雷光	冰暗	カリドゥス海峡
028	フライングスケルトン	10	1	—	—	打炎光	冰暗	ティメオ山脉
029	ナイトメア	44	27	うまの毛	—	打炎光	—	ティメオ山脉
030	ロックアーマー	100	45	てつのこう石	—	打雷石	炎	ティメオ山脉
031	フレイムデーモン	111	66	クリムゾングリ	—	イグニス	冰圣、火魔	ティメオ山脉
032	ちょんちょん	33	29	—	—	斩冰暗	光	雾の林道
033	スペクター	34	31	—	—	光	打斩暗	雾の林道
034	グレイブディガー	150	65	アールグレイ	—	斩毒魔石	—	雾の林道
035	ワーバット	99	50	—	アルマ・ウェスペル	斩光魔石	—	雾の林道
036	ブラックフォモル	66	49	ミルク	ウンブラ	光石	暗	雾の林道
037	エンキドゥ	450	250	—	—	斩	雷	雾の林道
038	ほねばしら	200	22	—	—	打炎光	冰暗	葬送の骸窟
039	スケルトンジャンパー	62	28	—	—	打炎光	冰暗	葬送の骸窟/巨人の栖家
040	スケルトンノービス	80	50	—	—	打炎光	冰暗	葬送の骸窟
041	デュラハンスケルトン	88	54	—	ヴォル・コンフォデイレ	打炎光	冰暗	葬送の骸窟
042	スケルトンレックス	184	105	—	—	打炎光	冰暗	葬送の骸窟
043	ホワイトドラゴン	200	150	—	—	打炎光	冰暗	雾の林道/葬送の骸窟/ トゥリスティス岬

编号	名称	HP	EXP	掉落	刻印	弱点	耐性	出现场所044
044	セントエルモ	13	6	—	—	光	打斩暗	ソムヌス岩礁
045	ローレライ	88	59	にんぎょの肉	—	斩雷魔石	冰	ソムヌス岩礁
046	エディンム	110	57	—	—	斩雷	冰	ソムヌス岩礁
047	デカラビア	96	63 ·	—	—	炎雷光暗	打斩	ソムヌス岩礁
048	マーマン	80	56	ジルコン	—	斩雷毒魔	冰	ソムヌス岩礁
049	レディキャット	98	63	クロック・ムッシュ/ハートリペア	—	斩炎毒魔石	打光	巨人の栖家
050	エクトプラズム	33	55	アンカース	—	光	打斩暗	巨人の栖家/トゥリスティス岬
051	カースディーヴァ	44	56	フォンダン・ショコラ	—	光	打斩冰暗	巨人の栖家
052	ミス・マーダー	66	66	—	ヴォル・ファルクス	光石	—	巨人の栖家
053	オートマンZX26	64	64	てつのこう石	—	雷	打斩	巨人の栖家
054	バーバリアンスケルトン	400	190	バーバリアン・メット	—	打炎光	冰暗	巨人の栖家/オビリビオの丘
055	バルーン	45	40	—	—	斩雷	打光	トゥリスティス岬
056	アルケニー	104	77	きぬ系	—	斩炎魔石	打	トゥリスティス岬
057	リザードマン	180	119	どうのむねあて	ヴァル・スクトゥム	斩炎石	打	トゥリスティス岬/オビリビオの丘
058	アーマードビースト	255	133	にく	—	斩炎	打	トゥリスティス岬/オビリビオの丘
059	イエティ	166	150	—	—	斩炎	打冰	ティメオ山脉
060	サンダーデーモン	144	133	—	トニトルス	光	雷暗	トゥリスティス岬
061	ふくろう	69	52	—	フィデ・ウルラ	斩炎冰魔石	—	トゥリスティス岬
062	ワーウルフ	184	120	—	—	斩炎毒魔	打	オビリビオの丘
063	アルタイル	24	14	わしの羽根	—	斩炎冰石	—	オビリビオの丘
064	マンドラゴラ	100	58	マンドラゴラの根	—	斩炎	雷光	アルギラ湿地
065	ジャージーデビル	143	100	—	—	斩炎冰魔石	—	アルギラ湿地
066	オウルアーマー	220	125	ぎんのこう石	—	打雷石	炎	アルギラ湿地
067	ウネ男	190	113	—	—	斩炎魔石	雷光	アルギラ湿地
068	食人花	260	150	—	—	斩炎	雷光	アルギラ湿地/オビリビオの丘
069	マッドブッチャー	210	113	—	—	斩炎光毒魔石	—	猎奇の馆
070	ホワイトフォモル	144	99	カシミア系	ヴォル・ミナーレ	暗石	光	猎奇の馆/恶魔城
071	イーブルフォース	244	113	—	—	斩炎光	暗	ミネラ监狱岛/猎奇の馆
072	のみ男	30	18	おにぎり	—	斩毒魔	—	オビリビオの丘
073	グール	66	6	3年ミルク	—	斩炎光石	暗	恶魔城
074	ピーピングアイ	92	66	ビジョンアイ	—	光	—	恶魔城
075	ガーゴイル	130	111	—	—	打	雷	恶魔城
076	レッドスケルトン	99	0	—	—	打炎光	冰暗	恶魔城
077	ブラックパンサー	168	152	—	アルマ・フェレス	斩炎毒魔石	打光	恶魔城
078	ミミック	293	165	—	—	—	—	巨人の栖家/トゥリスティス岬
079	ドラキュリーナ	266	170	クレープ・シュゼット/ステファーネ	—	斩炎光石	暗	恶魔城
080	ティンマン	256	180	ぎんのこう石/きんのこう石	—	打雷	斩	恶魔城/大钟乳洞
081	ボーキル	155	124	—	フィデ・ボーキル	斩炎	—	恶魔城
082	スケルトン・ビーマー	248	138	—	ニテンス	打炎光	冰暗	恶魔城
083	ガッシーダ	355	210	—	—	打	雷	恶魔城
084	デビル	444	333	—	—	斩光	炎冰暗	恶魔城
085	グルカマスター	240	200	アイアンレギングス	—	打雷	炎	恶魔城
086	レッドスマッシャー	250	200	てつのむねあて	ヴォル・クルテ	打雷	炎	恶魔城
087	チュパカブラ	310	199	—	—	斩炎毒魔	打	ティメオ山脉/恶魔城/大钟乳洞
088	スケルトンブレイズ	200	190	—	—	打炎光	冰暗	恶魔城

编号	名称	HP	EXP	掉落	刻印	弱点	耐性	出现场所044
089	リリス	366	188	プリン	—	斩光魔石	—	恶魔城
090	リザードマンブレード	375	238	—	—	斩炎石	打	恶魔城
091	ハンマーシェイカー	450	260	ぎんのこう石	メリオ・プルサーレ	打雷	炎	恶魔城
092	リビルド	666	400	—	—	斩	雷	恶魔城
093	インプ	66	44	—	—	光	—	恶魔城
094	バックベアード	156	134	—	—	光	雷	恶魔城
095	ルーラーソード	280	240	—	メリオ・セカーレ	打雷	炎	恶魔城
096	オートマトンZX27	256	128	ぎんのこう石	アルマ・マキーナ	雷	打斩	恶魔城
097	メディウサヘッド(绿·黄)	1	1	—	—	斩	—	恶魔城
098	ゴルゴンヘッド	1	1	ミラーキュライス	フィデ・メディウサ	斩	—	恶魔城
099	マーダースナッチ	444	200	—	—	斩炎光魔石	—	恶魔城
100	グレートナイト	600	450	ナイトヘルメット	メリオ・アクシス	打雷	—	恶魔城
101	キングスケルトン	700	460	バーバリアンサンダル	—	打炎光	冰暗	恶魔城
102	ウィングスケルトン	30	1	—	フィデ・ウィング	打炎光	冰暗	恶魔城
103	ファイナルナイト	666	573	ナイトレギングス/ナイトキュライス	—	打雷	炎冰	恶魔城
104	キョンシー	6500	2525	—	フィデ・スケルトゥス	斩炎光	暗	大钟乳洞最深部
105	デーモンロード	1333	999	—	グロブス	光	暗	大钟乳洞
106	Dハンマーシェイカー	2000	1600	きんのこう石	—	打雷	炎	修练堂/大钟乳洞
107	ウェポンマスター	3000	2000	きんのこう石	—	打雷	炎	大钟乳洞
108	ビッグスケルトン	800	350	—	—	打炎光	冰暗	ミネラ监狱岛/トゥリスティス岬
109	アースロヴェルタ	700	300	—	—	斩炎	打	魔修道院
110	ブラキュウラ	1800	1000	—	—	打雷	炎	大灯台
111	マンイーター	2500	1500	—	—	斩炎光	—	葬送の骸窟
112	ルサールカ	2800	2000	—	—	斩雷	打冰	ソムヌス岩礁
113	ゴリアテ	4200	2500	—	—	斩	雷	巨人の栖家
114	グラベドルカス	3600	3000	—	—	打冰	—	オビリビオの丘
115	アルバス	4000	0	—	アケルブス	斩暗	—	猎奇の馆
116	バーロウ	4000	0	—	グロブス	斩光	暗	エクレシア
117	ウォールマン	9999	3500	—	パリエス	斩	—	恶魔城
118	ブラックモア	5000	4300	—	—	炎光	暗	恶魔城
119	エリゴル	3000	4300	—	—	打雷	炎	恶魔城
120	デス	4444	4444	—	—	光	暗	恶魔城
121	ドラキュラ	9999	0	—	—	光	暗	恶魔城

攻略研究





超时空要塞 攻略研究

大家好，我如约回来了哦。上期的日期比较仓促，攻略中我只给大家简单写了写操作，列出了一些基本资料，所以这次就要将之彻底补齐啦。说来，本次的《MAF》难度比起高达战争系列略高，有许多玩家反应拿SS不顺利，所以这次给大家介绍一下方法。有些难点也会单独列出来。

机体性能解析

战机形态：本作中使用最多的形态之一，机动性最高，喷射的性能也相对好些，所以有着很高的回避率。由于并非是主视角射击游戏，所以并不一定非要把机头对准敌人才能开炮(事实上，飞机可以向正侧面开炮……导弹出来横着飞)，所以飞机形态其实是用得相当多的形态。在大部分宇宙场景和宽阔场景的空战都很适合开战机。缺点是主要射击武器无法瞄准，转弯不便。另外由于机体高速移动，所以难以与敌人保持相对距离。



转向最不灵活，但机动力和爆发力最高的形态。



既有一定机动性，又易于操控的最稳定形态。

守护者（半机器人）形态：与GBU系列中的MA操作方法相同，平时保持低速度向前方滑行，可以进行侧移、爬升、急降等动作，可以搬箱子，可以进行巷战。由于兼具飞机形态的机动特性和机器人形态的转向灵活，所以称得上是最为常用的形态。平时有着一定机动力，转向灵活，所以在中等宽阔的场景、低空战、巷战、城市战和峡谷等场合可以发挥很大作用。此外，按下喷射键跳起之后，守护者形态可以保持在空中滑行，鉴于战机的转向不变和机器人的行动力低下，守护者形态其实是最适合爬高的形态——和其他所有同类游戏一样，MAF中，也非常忌讳被敌人绕到头顶，如此会造成视角混乱。总之，守护者形态非常适合与敌方ACE机师进行短兵相接。

机器人：操纵性最好，稳定性最高，但机动力最低的形态。事实上，由于MAF的场景太过宽阔，飞弹武器的锁定性能又非常好，所以机器人形态低下的机动力往往使得自己成为活



近距离战的王者，远了就是靶子了，要注意。

靶子，机器人的使用范围就小得多了——在窄小地区时、在出现批量敌人并且行动不快的敌人时、在面对敌人ACE短兵相接时。这种需要精准射击和高速格斗的场合才是机器人的出场时机。此外这里还有个邪道用法：机器人是没有滞空力的，但跳起后拥有急降下的技能，所以在被敌人死死咬住或者被飞弹武器追踪无法甩脱的时候可以果断变成机器人，使用急降下动作改变海拔，从而突破敌人跟踪。

武器性能与技巧解析

主要射击武器：主要射击武器其实是分为三种的，分别是无照准机枪、狙击光束和有照准机枪（多数是光束机枪）。武器的威力与类型没有太大关系，有时高级机体的一梭子弹威力远胜于低级机体的光束一击。

无照准机枪的优点是按住攻击键能够连续发射，连绵的火力有助于逼迫对手，此外，短兵相接时擦身而过，对手多少都会吃点亏，中个几发。如果能猜对对手行动方向与之保持距离，更可以持续攻击。缺点是射击远处的敌人精度和威力都很不理想，连续发射的话弹数也需要随时控制。当然，攻击力略低其实有时候并不是缺点，在冲击高评价的过程中，连击数是一个相当重要的数值，所以对目标固定、HP又高的战舰类敌人使用机枪扫射，可以相当有效地积攒连击数、提高成绩。

狙击光束顾名思义以高精度、可进行预测射击和高威力著称，不过，面对本作高机动、全方位的多彩移动方式，狙击光束远没有在GB系列中那样风光，一般来说是辅助飞弹射击，或者连续发射逼迫对手失误。此外，要注意的是，本作由于场景很大，所以战斗时距离通常拉得有些远，太远的话一来是难以命中，二来伤害也会大打折扣。好在本作的狙击光束有了一个新优势：连射。所以如果能够在恰当距离连续命中的话，爆发力还是三种武器里最高的。此外也可以利用战机形态高机动型的优势向对方冲去，一气缩短距离后进行连续射击。

有照准机枪是在比较靠后的年代中出现的武器，特征是可连发，威力介乎光束和机枪之间，可进行预测射击。通常，武器的使用是和机枪一样的，按住就可连续发射，但此类武器按住不放一段时间后，就会像狙击光束一样转入预测射击瞄准模式（准星移动），此时会停止射击。表面上是综合了两者优势的武器，但实际上使用起来相当需要技巧。如果是按照时间顺序来打的，用惯了机枪，往往会一直按住，结果忽然停火了。如果惯用狙击的话，又会面临弹速不如激光、按键控制节奏需要注意等问题。当然，这些问题都是暂时性的，由于几乎只有高端机拥有这种武器，所以搭载照准机枪的武器一般都有强大的飞弹等武器，这样远距离战基本不成问题。而在中距离时，照准机枪的威力大，命中率高，由于并不是一直开火，子弹消耗也相对较低，所以熟悉后，果然还是这种武器最好用。



VF22算是最早有可瞄准机枪的机体之一。

连射飞弹：连射飞弹堪称本作最实用的武器之一。其特性是能够向照准目标一口气发射大量飞弹。攻击追踪性强，而且基本一中就是一串，所以爆发力也相当惊人。此外，虽然本身不具备复数攻击能力，但下列技巧在游戏中是非常重要而且常用的：面对群敌时，先锁定一个敌人之后按住飞弹发射键不放进行连射，之后猛点锁定键切换锁定目标，这样就可以达到复数攻击的效果。当然，负效果也是有的，就是因为频繁切换，导致视角转得天昏地暗，一时间无法确定周围的状况。所以最好是在中等宽阔以上场地或敌人都在一个方向时使用这个技巧。此外，切换为高机动型的战斗机、守护者进行操作时，由于自机不停止移动，所以频繁更改机头朝向更能起到随机运动的效果(守

攻略研究

护者模式效果略明显）有助于避免自己中招。连射飞弹的爆发效果也是非常强悍的。被卷进暴风的敌人会有一个硬直，所以接下来的攻击很容易连续命中——而暴风更有一定的波及范围，所以尽管看起来爆发飞弹的威力没有显著上升，但实际上命中率和有效时间都有显著提升了。



连射＋爆发堪称是最实用的飞弹种类搭配之一。

多重锁定飞弹：只要持续按住锁定键就可以一口气洒出大量飞弹，威力基本与连射飞弹相同，但鉴于特质，多数时候杀伤略逊，弹数消耗速度也是需要注意的问题。最重要的是，当你进行多重锁定时机体会暂时哑火，保不准脱出火力控制的敌人会干什么。所以一般都是用它先行攻击远处的群敌。不过，作为代偿，多重锁定飞弹有着相当广阔的攻击范围（一般都是所有武器里最高的），而慢悠悠的射速反而能够构成时间差，以便结合其他武器进行打击。由于这些原因，所以多重锁定飞弹的命中往往是最高的。不单是对抗群敌，敌人数目较少时，还能够反复锁定一个敌人之后一起发射，起到类似连射飞弹的效果。不过，这样发射的飞弹是同时发射的，所以与其说是一口气好多发，不如说是范围扩大的一发或几发强力飞弹。为了让火力得到有效利用，可以采取每锁定几次就发射一次的方法，这样每批飞弹之间就形成了时间差，有利于命中。扩散飞弹的爆发效果相对不明显，在面对远处群敌时能够显著增加命中并提升一定威力，敌人少时候由于没有连射飞弹的连续攻击特性，所以不怎么显。

高评价要点

首先要说明一点：本作由于难度、系统等方面的差异，所以高评价相当困难。一般来说，以正常游戏，得到的本章节机体来看，能够达到S级已属优秀（倒是EX关卡相对来说比较容易打出SS）。想要取得SS的评价，最好先得到“时代界限解除”福利，之后获取高评价攻关的机体并且改满。机师能力的选择也是重要的，多数时候，能够同时提高速度和攻击的“エース“比较常用（而且消费比较少）。有时需要用到格斗战时，”格斗の遗传子”则有相当强的爆发力。有时击破BOSS不成问题，只是难免受伤，那么关卡结束前用“修理”加满HP也是提高分数的法门。此外，由于僚机会吸引火力、分散敌机，所以冲高评价时如无特殊需要就不要带了。

关于机体和战术的选择，这里要隆重推荐高评价攻关两大神器：MACROSS PLUS时代的YF-21シュトゥルムフォーゲル，和MF时代的VF-27ルシファー。后者需要在F的剧本里取得较好成绩才能获得，但YF-21只要在章节中与其他机体2选1即可，早入手早轻松。

YF-21シュトゥルムフォーゲル机体特点

机体的基本能力非常优秀，尤其是重要的机动性、喷射力和平衡力突出。此外，机体的主武装机枪，连射性能非常好，弹数也是数一数二的多，所以非常适合打200COMBO拿COMBO分。此外，机体还搭载了能够一定程度避免伤害的ピンポイントバリア装甲，乱战中被碰个一两下，满血得分也跑不掉。不过机体最为优秀的是合理和强大的武器搭配。首先，拥有高性能的连射爆发飞弹，搭配机体性能，机动战得意；其次，拥有狙击光束，中距离颇有优势；此外，格斗攻击力高，适合近战。虽然没有复数飞弹，但良好的机动力和飞弹SP射击都能够很好地弥补这一点。



当然，最关键的并不是这些，机体之所以能够成为高评价利器的原因是强大的SPA必杀技。发动后，机体会十分符合原著地爆甲超高速冲撞敌机，伤害相当高，而且命中率极高——由此还获得了一个“911攻击”

的异名。基本上，只要锁定正确，对方没什么极端行动（CPU很少爆必杀），距离在2500之内都能够一击干倒。利用这个必杀，许多棘手的ACE快速击破分都可以比较轻松的拿到。配合其高度格斗能力和护罩的防受伤能力，许多关卡都能够比较容易地取得SS级别评价——当然，反过来说这也是多数SS评价的必要方法。

VF-27ルシファー—机体特点



来自于最新作的机体，当然要有最佳的性能。说是本作最强的战机也不为过。VF-27ルシファー—的机动力不用投点就已经是上等水准，加满后开起来更是风驰电掣一般——问题是过快的速度也会带来操作困难的问题，所以要多开一阵子才能适应。机体的武器搭配也是十分合理的，可瞄准机枪加上两种飞弹（而且正好是连射飞弹带有爆发效果），狙击光束和格斗也是一应俱全。最重要的，机体的SPA是使得机体性能更加强化的“超加速”，用完这个技能之后，机体的机动性已经高到没谱，你也不用费劲找准东南西北了，在视角把你晃得七荤八素之前对着敌群一头扎进去吧。接下来的事情就是猛击锁定键和格斗键，等必杀差不多了，身后也是一片狼藉了——这种被站友们称为“野兽流”的战术与上面的“911袭击”并称SS评价两大法宝哦。

评价决定于分数，所以高评价攻关最重要的就是分数。除了每关的时间、HP残余分数是固定之外，高分的关键是杀敌数、连锁数、特殊得分和相当重要的格斗加成。

杀敌数：顾名思义，在某些不需要杀掉所有敌人的关卡中，尽量清理掉小杂鱼才能够获得足够分数。需要注意的是某些特殊关卡，和GBU一样，这些关卡需要逐步削减对方主要兵器（如ACE，或者战舰），对方就会逐步增援敌兵，如果一口气击沉的话就没戏了。比较要命的是某几关这项分数和其他分数（如BOSS快速击破，或者击落本身要逃离的BOSS）冲突，所以究竟是取哪一项还要依情况而定。

连锁数：在本游戏中，只要在一定时间之内连续对敌人进行打击，COMBO数就会上升。每关有可能会打出许多次联机，但只按最高的一次算分，所以一次成功之后就可以忙别的了（笑）。COMBO的分数是COMBO数*100的得分，最高得到20000分，所以只要打出200HIT即可。可以将机体的机枪攻击力改到最低（需要开启改造下限解除福利），在清理其他敌人后灌战舰或者基地。格斗时只要注意及时切换锁定对象同样能打出相当高的COMBO数。

特殊得分：每关得分内容不一样，其中最烦人的两种是“搬运全部物资”类和“敌ACE快速击破”类。前者需要在搬物资的时候时刻注意杀敌，避免受伤。有时候这个分数甚至可以放弃，但毕竟还是有需要拿分的地方，这时候就要尽量利用半机器人的高机动特性了。敌ACE快速击破的要求相对来说比较苛刻。因为本作地图太大，敌人的机动性又高，所以很难像GB系列一样一个必杀干掉，ACE跑起来更是快得不得了，而且“ACE击破”标准往往相当苛刻（如10秒），这就需要玩家多打两次，记住敌人出现的地点和规律，提前守候或者采取相应对策。

格斗加成：本作的格斗攻击距离又长又快，而且威力高得不像话，最重要的是，它能够在相当大的程度内自动修正角度。搭配锁定切换，成片出现的敌人几乎都在攻击范围中。而且，格斗攻击敌人会得到额外的奖励分数（评分最下方黄色那一栏）。这一栏的奖励分数在少的时候可能不怎么显眼，但如果关卡中积极使用格斗武器的话，奖分幅度会越来越高，所以相当多的关卡需要用到格斗战术。



有时为了连击奖励，要有意控制机枪的威力。

重点关卡高评价战斗提示

MACROSS

ファースト・ステップ：敌人又少又弱，但SS分数要求却很高，只是拿到击破分、无伤分和时间分数的话是不能取得SS的，敌人很少又分散，所以如何利用格斗奖励分数和连击数提高总分就是问题了。建议使用高速格斗机体如YF21攻击。

スペース・フォールド：第一次出现战舰的关卡，推荐使用YF21，将机枪攻击力削减之后拿战舰赚连击数吧。以后有许多关卡也要如法炮制哦。

バイバイ・マルス：搬箱子向来是讨厌的关卡，不过本关最主要的是放下箱子时出现的ACE，离得远跑得快，不小心就没有快速击破分了——这种时候还有什么好说的，YF21出来，锁定之后立刻911伺候……



有时反复攻关也不能取得高评价的时候，就要考虑打法问题了。首先向着拿到特殊奖分努力吧。

EX ロンゲスド・バースデー：由于改造无效，所以本关要注意安全，尽量用战机和守护者形态战斗。不过这样一来时间分数堪忧，只好用ACE快速击破了摆平了——不要怀疑，柿崎的机师技能是耗费全部SP的广范围大伤害“最后的晚餐”，堪比核弹，只要能记下位置及时锁定冲刺到BOSS身边，就可以请BOSS吃晚餐便当了。

バイン・サラタ：敌人ACE在第二阶段才会出来，所以要事先留好SP准备。推荐VF27高速格斗。

EX バイン・サラタ:原著夫妻首次对决哦。注意保存SP……前半部分尽量用机枪、导弹等武器迅速击破敌机（马克斯能力很高，命中不错的）。第二阶段的米莉亚如果硬上的话多半凶多吉少。不过攒下来的SP有用了。上来拼命冲到跟前，用□+×发动“THE WORLD”吧，利用静止时间击沉米莉亚。

爱・おほえていますか？：本关虽然有



钢管星人布利泰的格斗攻击非常厉害，回避率也颇高。为了迅速击破，还是冲上去打更快。

BOSS击破分数，但刻意去拿就上当了，正确的做法是在解决掉BOSS之前用格斗干掉小兵赚分数，之后用机枪猛灌BOSS拿连击分，这样就可以弥补分数损失了。

サブライ・ブロック：又是搬东西又是杀敌的，要想拿SS实在太难了。这关有正派和邪派两种方法。正：VF27，上来先火速把箱子拆了，然后冲向敌人出现的地方，能干多快就干多快，之后估计SP还不够使用高速化，那就用SP冲刺或者エース吧。争取用格斗多打沉几个。邪：开主舰上来，炸掉箱子后，锁定中间的敌人，然后扫~~~~~射。只要HIT数够多就有SS。

バーミリオン・スコードロン：方法1：带上僚机，上来猛攻敌人防止NPC爆掉。方法2：把机枪威力弄到最小，拿连击数弥补损失……

マクロス・インベイション：敌人太过分散，野兽流行不通，还是机枪+911吧。


越是简单的关卡高分可能越困难，第一关就是个最好的例子。多背版记住敌人分布状况吧。

交友 重庆 余晓阳 灵光守护者通了，真是个好游戏。
男，21岁，重庆市渝中区解放西路重庆日报社，QQ303458131

MACROSS PLUS

フライト・テスト：飞行试验……没有敌人，所以时间很吃紧，用YF21吧。VF27太快了有时反而不好办。初始高度可以碰到所有的标志，没事别瞎晃了（稍降一点也可以）。

インファイト・テスト：本关会出现三批杂兵脸ACE，都有击破分，不要松懈哦。

バトル・エデン：由于敌人只有一个，所以快速击破和连击数是很必要的……尽量用机枪轰杀吧。攻击力可别改太高了。



有护罩、血厚，行动又迟缓的原始恶魔或许是攻关的难点，但绝对是高分打法的好靶子。

ドッグ・ファイト：重点在于第二阶段的两台ACE机，由于是一起出来的，所以911最适，蹲点后出来瞬间就放，一下撞沉即可。

EX 天使の歌声：后期操作会相反……所以此时可以放弃正常操作，改用锁定+调头的方法来转换方向。

MACROSS7

スヒーカーボッド：本关的热气巴萨拉是可以被锁定击坠的，他要是沉了，10000分=SS就无缘了，要注意别拆错了。

スヒリットギャル：初期敌人分散在各处，还被楼挡着……换用VF27狙击光束解决吧。

スヒリチアファーム：初期搬箱子的10000分非常重要，先不要管敌人搬完。敌人ACE也不要太快击坠，否则增援就不出了。增援共有四批，第四批出现后BOSS就要跑，赶紧撞沉了他！

七色の歌エナジー：原始恶魔就是个大靶子，直接放主舰上来主炮把它变成光吧。

不急の急袭：本关分数略微吃紧，所以尽量在战舰身上拿多点HIT分。

EX 恶梦の突入作战：又是马科斯出场……要点在于最后时间静止，原始恶魔+机枪=连击数奖励分。



即使在任务中再怎么改机体，进入EX关时的机体能力都会变成初始的，所以还是多练习吧。

ファイアーボンバー：离近了血掉得飞快，所以还是先赶紧打沉一个，另一个小心翼翼地蹭击坠数吧。

MACROSS F

ニューエアフレーム：本关的敌人不是太集中，要快速清理掉杂鱼。等三台怪物出来之后，找哪台要点连击数。但记得最后留好SP轰沉早乙女。

オン・ユア・マークス：本关的SS重点在于杂鱼击破，时间分是肯定没戏啦。敌人队伍中有一只巴修拉L，只要不击破它，S巴修拉就会源源而出，格斗干掉这些就是主要分数来源。

ミス・マクロス：可萝可御三人组是重要的分数来源，必须要在她们改换阵营之前击破……


就算是一边跑路一边放飞弹，飞弹照样会拐弯飞向身后的敌人，所以只要掌握敌人情况就行了。

EX ミス・マクロス：可萝可御的能力实在太差了，很容易被击沉，所以上来应该迅速拼命打沉起码一架，然后玩命跑路+撒飞弹吧。保持虫子出来时HP在50%以上，然后迅速打败虫子头目收工。

统合军2059：战舰的攻击虽然很没谱，不过一旦中弹就不是好玩的，用机枪灌连击时候要当心哦。

攻略研究

全人物加入条件一览（续）

MACROSS7	
角色	加入方法
热气バサラ	通过“银河に响く歌声”
ミレーヌ・ジーナス	通过“银河に响く歌声”
ガムリン木崎	“热き炎の男たち”A级别以上通过
マクシミリアン・ジーナス	“野望の第4惑星” A级别以上通过
ミリア・ファリーナ・ジーナス	EX关“乙女のジェラシー”A级别以上通过
ギギル	“ファイアーボンバー”S级别以上通过
ガビル	通过“ヤック・デカルチャー”

MACROSS F	
角色	加入方法
早乙女アルト	“ファースト・アタック” A级别以上通过
ミハエル・ブラン	“ファステスト・デリバリー”A级别以上通过
ルカ・アンジェローニ	“オン・ユア・マークス”A级别以上通过
オズマ・リー	“マザーズ・ララバイ”A级别以上通过
クラン・クラン	通过“ミス・マクロス”
クラン・クラン（マイクローン）	“マザーズ・ララバイ”S级别以上通过
ブレラ・スターン	包括EX关在内，F时代所有关评价A以上
バジュラ（S）	通过“マザーズ・ララバイ”
バジュラ（L）	通过“マザーズ・ララバイ”

全称号入手方法一览

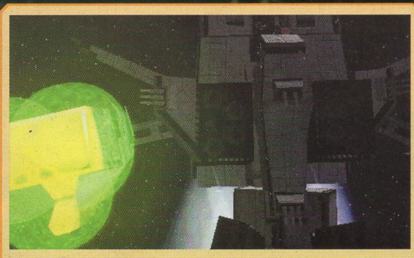
称号名	获得条件
no title	没有称号
初心者	默认持有
见习いパイロット	默认持有
练习中	默认持有
半人前	任务完成率5%以上
新兵	任务完成率10%以上
ヒヨっ子	任务完成率15%以上
ルーキー	任务完成率20%以上
超新星	任务完成率25%以上
名手	任务完成率30%以上
实力派	任务完成率35%以上
一人前	任务完成率40%以上
银河の案内人	任务完成率45%以上
教官	任务完成率50%以上
猛者	任务完成率55%以上
疾风迅雷	任务完成率60%以上
凄腕	任务完成率65%以上
エリートパイロット	任务完成率70%以上

称号名	获得条件
百战炼磨	任务完成率75%以上
格斗王	任务完成率80%以上
阿修罗	任务完成率85%以上
斗神	任务完成率90%以上
エキスパート	任务完成率95%以上
エースパイロット	任务完成率100%以上
初代命	联机对战次数1回



7的很多关里这家伙都会出来搅局，不但分散火力耽误时间，还能被我方锁定，真是太讨厌了。

称号名	获得条件
デストロイド命	联机对战次数10次
スピード・スター	联机对战次数25次
ハード・パンチャー	联机对战次数50次
スピリチア・ドリーム	联机对战次数75次
ハード・ロッカー	联机对战次数100次
ゼントラーディ	联机对战次数150次
千両役者	联机对战次数200次
カンフー・ダンディ	联机对战次数300次
パープル小队	联机对战次数400次
キラッ☆	联机对战次数500次
こじゃっぺ	联机对战次数600次
はちぇまれ☆	联机对战次数800次
ミス・マクロス	联机对战次数1000次
ターキー	对战胜利次数1次
期待の新星	对战胜利次数10次
ニューフェイス	对战胜利次数20次
新进气锐	对战胜利次数30次
ダークホース	对战胜利次数40次
ホンチョ	对战胜利次数50次
プロフェッショナル	对战胜利次数75次
帝王	对战胜利次数100次
一骑当千	对战胜利次数150次
天下无双	对战胜利次数200次
霸王	对战胜利次数250次
鬼神	对战胜利次数300次
魔神	对战胜利次数500次
ロイ・フォッカー勋章	对战胜利次数1000次
超时空要塞	游戏时间6小时以上
超时空饭店	游戏时间12小时以上
银河の歌姫	游戏时间24小时以上
银河の妖精	游戏时间50 r
スーパー・アイドル	游戏时间75小时以上
超时空シンデレラ	游戏时间100小时以上
ミサイルマニア	飞弹发射数突破100万发
人气者	所有角色友好度A级以上
参谋	全机师加入
极めし者	全机体获得
エースフロンティア	综合评价S级获得
スカルリーダー	综合评价SS级获得
FIRE BOMBER	获得以下几个称号：バトルマスター、スキルマスター、参谋、极めし者、エースフロンティア、スカルリーダー
バトルマスター	原创驾驶员全能力99
スキルマスター	原创驾驶员获得全技能


某些关可善用主舰。主炮扫过之处可谓寸草不生。

称号名	获得条件
拳王	格斗技使用率75%以上,任务完成率10%以上
スナイパー	射击技使用率75%以上,任务完成率10%以上
银河ボーカリスト	歌的使用率75%以上，任务完成率10%以上
バトロイド命	机器人形态使用率75%以上，任务完成率10%以上
ガウォーク命	守护者(半机器人)使用率75%以上，任务完成率10%以上
ファイター命	战机使用率75%以上，任务完成率10%以上
スカル小队	可以使用一条辉
パインサラダ	可以使用フォッカー
天才	可以使用マックス
バーミリオン小队	可以使用柿崎
味方杀し	可以使用カムジン
エース	可以使用ミリア
最强の花嫁	可以使用ミリア(マイクローン)
武斗派司令官	可以使用ブリタイ
暴れん坊	可以使用イサム
特攻野郎	可以使用ガルド
俺の歌を闻け!!	可以使用バサラ
サウンドフォース	可以使用ミレーヌ
ダイヤモンドフォース	可以使用ガムリン
最强の舰长	可以使用マックス(7)
美人市长	可以使用ミリア（7）
プロトデビルン	可以使用ギギル
美の先锐	可以使用ガビル
歌舞伎者	可以使用アルト
一发必中	可以使用ミハエル
お坊ちゃま	可以使用ルカ
パインケーキ	可以使用オズマ
ピクシー小队	可以使用クラン
不器用遗传子	可以使用クラン（マイクローン）
美形サイボーグ	可以使用ブレラ
おばさん！？	可以使用早濑未沙

攻略研究

翔五何时成为翔六。（难道我是火箭助推式的人形兵器吗）
男，12岁，上海市静安区，QQ814581401
上海 顾非池 交友



卡片召唤师DS

●大宫SOFT●2008年10月16日
●1-4人/5040日元●512Mb

□文 / goingamer paladin
□责编 / 翔武
□美编 / 和生活死磕

本游戏是有些类似《大富翁》系列的桌面卡片游戏。游戏的每个关卡都是以回合方式来进行的，玩家和敌方角色会依次进行行动，轮到玩家行动时，玩家可以通过十字键的上或下来切换色子、卡片等功能，而整个游戏的过程就是根据色子的数目在地图上进行移动，然后沿途召唤卡片中的魔物来占领领地扩大自己的资产，同时对敌方角色进行打压剥削，待玩家的总魔力达到规定数值后即可回到出发点过关并取得胜利。

游戏系统介绍

本作游戏类型类似大富翁，同时还带有一些卡片要素。对于这样一个游戏来说，熟悉系统是最关键的，不然无法顺利的赢过对方，下面就来介绍下。

关于魔力和总魔力

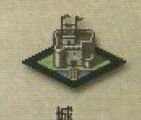
游戏中的魔力作用基本等同于金钱，玩家几乎所有的动作都需要消费魔力才能完成，魔力的获得途径主要仰仗系统的奖励和敌人的"买路钱"，在游戏进行时下屏会用NE来表示玩家的当前魔力。而总魔力就是玩家的总资产，玩家的所有不动产业价值加上手中的流动魔力就是玩家的总魔力数目，游戏中会在下屏用WS来表示玩家的总魔力数值。



地图场景说明

所有地图的路线都是环形的，沿途的设施由"空地"、"岩"、"城"以及特殊建筑来构成，其中的"空地"、"岩"、"城"是地图中不可或缺的元素。

特殊地形の種類 1



城



砦

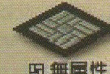
L R ✚ 前／次ページ　Ⓨ 目次　Ⓧ 用語　Ⓑ START 終了

每一关在开始游戏后玩家都是从"城"出发，然后依靠色子开始环绕地图，当玩家移动至地图上的"空地"时，如果手中恰好持有魔物的卡片，就可以召唤魔物占领"空地"了。"空地"共包含火、水、地、风四种属性，相应属性的"空地"会显示为红、蓝、绿、黄的颜色，除了这四种属性外还有呈现为灰色的"无属性"领地。当玩家把相应属性的魔物召唤到相应属性的"空地"上时，魔物是会有HP加成的，为了让魔物更好的守护领土，这一点是玩家需要留心的。

通常地形の種類

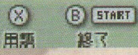










环绕地图的过程中当玩家途经“岩”或回到“城”时会自动获得系统奖励的魔力，初期对于手头紧张的玩家来说，这可是最主要的经济来源，当然，游戏后期当玩家具备了一定经济实力后也是可以无视这些规则和奖励的。

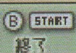
除了上述的“空地”、“岩”、“城”外，还有一些比较特别的特殊建筑，这类建筑根据关卡的不同配置也不相同，其名称及作用如下：

特殊地形の種類 2









设施名称	作用
ほこら（おつげ）	出现随机事件
カードショップ	卡片商店
圣堂	可进行护符交易
传送点	进行地区间的切换



卡片系统说明

玩家第一次开始游戏并创建游戏存档时，可以选择从四组卡片中任意抽选一组，每组卡片都是由50张不同类别、性能的卡片构成的，都是比较平庸的卡片，玩家随意选择即可。之后在进入关卡开始游戏前可以在“ブック编辑”模式中对现有卡片进行编组整理，想要在游戏中使用的卡组的卡片数量必须为50张，相同卡片每卡组最多只能收录4张；大部分卡片的获得方法是通过完成关卡来获得的，初期玩家的卡片很少，要慢慢积累才行。只要玩家拥有任意一组卡片便可以开始游戏了，游戏中每回合玩家行动前，都会从自己的50张卡片中随机获得一张，玩家手中最多同时持有6枚卡片，否则就会强制舍弃一张。全部卡片入手一遍后这50张牌会从新派发给玩家，所以也无需担心某张卡片无法重复在关卡中获得。



游戏中的卡片可以简单归纳为三类：一是魔物类卡片，这类卡片的作用就是用来占领或守备领地的；另一类是道具类卡片，魔物战斗时可以用来增强魔物的能力；第三类是咒文类卡片，作用多种多样，甚至是控制色子的数目，玩家只有合理搭配运用才能发挥卡片的最大效果。

每张卡片都有自己的稀有度等级，卡片上标注的N、S、R、E代表了卡片的珍稀程度，其中N级最低E级最高，一般来说越珍贵的卡片所拥有的能力也就强大，其获得条件和使用条件相应的也十分苛刻。如下图的火属性E级卡，玩家必须先占领三格火属性领地后才能使用，而且这张卡还无法在水属性领地使用。



魔物卡说明

魔物类卡片拥有自己所属的属性和种族，魔物的属性与地图上领地的属性相同，分为火、水、地、风、无共五种；除此之外每个魔物还拥有自己的种族：人族、兽族、龙族、植物族以及不死族，虽然魔物之间几乎没有属性和种族的相克加成，但很多攻击辅助类卡片会附加某属性或某种族大伤害，所以玩家的战前准备工作中也有必要提前了解自己卡片的特性。



当玩家移动至地图上的“空地”区域后，就可以通过卡片来召唤魔物占领领地了，需要注意的是部分卡片也是拥有召唤条件的，玩家可以通过实际情况来判断。

魔物卡战斗说明

当玩家召唤魔物的领地属于敌占区时，就会进入战斗环节，而玩家在选择魔物卡时系统则会给出战斗形势预测：“↑”、“＝”、“↓”分别代表了我方的三种优势程度，“↑”为最好，“↓”则处于劣势，玩家可以根据系统判断的形势来决定是否继续战斗。



进入战斗后卡片中标示的魔物的HP代表了其自身的体力，SP则代表了攻击力，另外在开始战斗前玩家还可以为魔物卡选择一张辅助类的卡片，以此来加大战斗的胜率。战斗过程中默认情况下主攻方会首先发动攻击，之后守方还击，如此一攻一守后战斗结束，战斗中守方如果不幸落败，那么领地便归攻方所有，参与战斗的攻方魔物直接负责守卫领土；反之若是攻方没有消灭对方魔物，那么只能按照规矩缴纳相应数目的“过路费”了，而参与战斗的魔物如果还不幸阵亡，攻方甚至连相应的魔物卡片也会遗失，辅助卡片自然也是一去无回，当真是名副其实的“赔了夫人又折兵”了；还有一种情况就是双方魔物同时阵亡，此时系统会判定土地变为“空地”，如此一来玩家虽然没能抢占成功，但“过路费”至少是免掉了。

魔物卡的HP受到损耗后可以通过辅助类卡片进行恢复，除此之外控制角色绕地图一周也可以为魔物恢复20%的HP。玩家需要特别注意的是防御类魔物卡是无法进行侵占的，只能放置在空地或是与己方的其他的魔物交换。

土地的升级、连锁说明

当玩家移动到自己名下的土地上时，只要手中的魔力充足，玩家就可以通过菜单中的“领地”选项对所在的地皮进行升级了。土地升级的好处多多，最直接的莫过于“过路费”的提升，而且位于该领地的守备魔物也会受到HP的加成庇护，从而更好的进行守备。特别一提的是当玩家移动至“城”或“岩”时，更是可以随意指定领地进行升级，如此方便的系统玩家务必要好好利用哦。



“领土”菜单内除了提升领地等级的命令外，还有更换守备魔物、变更土地属性等命令，这些命令的执行都是需要大量魔力来支持的，而在实战中也是经常用到的技巧，建议玩家多多熟悉。

玩家在进行游戏时，如果能同时拥有两块（或更多）属性相同的领地，那么这两块领地便是处于连锁状态了。连锁领地可以提升领地的“过路费”，是打压对手的绝好手段；除了默认地形可以形成连锁外，玩家还可以手动改变土地属性进行配置，手动变更的属性也是计算在连锁范畴以内的。玩家务必多加利用。





关于“圣堂”

当玩家路过“圣堂”的时候，系统会自动询问玩家是否购买“护符”，“护符”在游戏中的作用有些类似股票，进行买卖时所使用的货币自然也是魔力，随着游戏的进行和时间的流逝“护符”的价格会出现浮动，而玩家在在低价买入后再在高价卖出即可从中获得收益了。“护符”在购买后其价值会累积到总魔力里。

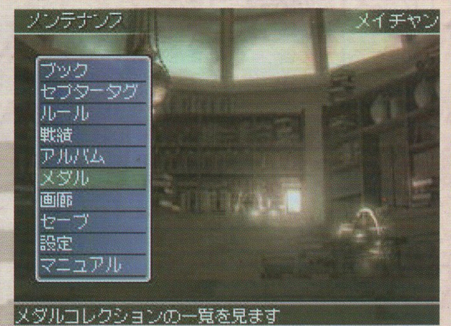


游戏心得

游戏的故事模式共十章,玩家收集卡片和要素的必经之路,正好也可以借着体验故事的过程来熟悉系统和卡片。游戏的前几章是玩家卡片较少的初期阶段,游戏时玩家想要控制自己的移动距离是比较困难的,大面积的领地连锁自然也是奢望,所以游戏中玩家无需挑剔,遇到空白领地直接安排魔物上岗即可,魔物属性尽量与土地属性匹配,实在不行回头再慢慢调整也是可以考虑的,只要运气不是太背,获胜还是比较轻松的。



随着玩家不停的游戏、积累，卡片也会慢慢丰富起来，此时的战斗就会轻松多了，但面对故事模式的中后期强力对手却依然不能马虎。此时玩家就要充分利用系统的特点打造自己的强力领地了，首先是保证连锁，选择合适的地段进行抢注占领，选择的路段只要是其他对手的必经之路即可；之后是保证魔物的属性和地皮的属性相匹配，安排守备魔物的选择上也是比较讲究的，建议大家使用HP高的守备魔物，如果带有“先制”特性就更好了；最后随便给土地升上几级就可以保证该领土不会轻易被抢走了，而且随着土地等级的攀升，玩家的总魔力也会越来越多，只要能保证地图上有一到两条这样的路段，玩家的胜利只不过是时间问题罢了。另外，去抢占对手已经培养好的高级地皮虽然也是大幅增加总魔力的快捷方法，但如果没有强力、合适的卡片只会让自己陷入被动，所以不到万不得已还是小心为上。



当玩家已经厌倦了剥削AI，那么与身边的好友、同伴对战就成了玩家的不二选择。与人对战自然要比跟程序交手多出许多乐趣，但想要获得胜利可就没有那么轻松了，战术的选择、突发事件的决策、甚至运气的好坏都会成为决胜的关键，不过联机对战作为游戏的精华所在，还是建议玩家尝试一下。



全部勋章获得方法

游戏中设定了各种勋章供大家进行收集，当玩家在某关卡中完成下面相应的要求后，在过关时就会取得相应的勋章。下面就给大家介绍下徽章的获得方法。

编号	名称	获得方法
1	遂行者の证	故事模式通关
2	霸者证の证	卡片总数超过1000张
3	生物の证	获得稀有度E以外的全魔物卡
4	物品の证	获得稀有度E以外的全道具卡
5	咒文の证	获得稀有度E以外的全咒文卡
6	友情の证	在2V2的同盟战中，我方一次都没有被收取通行费
7	运命の证	通过敌人猝死获得的胜利
8	骑士の证	与ゼネス的战斗中，在总魔力领先7000G的情况下获得胜利
9	胜者の证	与故事模式的人物对战并获得100次胜利
10	名声の证	以总魔力90000G的状态获得胜利
11	孤独の证	使用没有魔物类卡的卡组获得胜利
12	静寂の证	使用没有咒文卡的卡组获得胜利
13	无二の证	使用没有重复卡片的卡组胜利
14	无の证	使用魔物卡只包含无属性魔物卡、并且魔物卡数量达到20以上的卡组获得胜利
15	火の证	使用魔物卡只包含火属性魔物卡、并且魔物卡数量达到20以上的卡组获得胜利
16	水の证	使用魔物卡只包含水属性魔物卡、并且魔物卡数量达到20以上的卡组获得胜利
17	地の证	使用魔物卡只包含地属性魔物卡、并且魔物卡数量达到20以上的卡组获得胜利
18	风の证	使用魔物卡只包含风属性魔物卡、并且魔物卡数量达到20以上的卡组获得胜利
19	人の证	使用魔物卡只包含人族魔物卡、并且魔物卡数量达到20以上的卡组获得胜利
20	兽の证	使用魔物卡只包含兽族魔物卡、并且魔物卡数量达到20以上的卡组获得胜利
21	不死の证	使用魔物卡只包含不死族魔物卡、并且魔物卡数量达到20以上的卡组获得胜利
22	龙树の证	使用魔物卡只包含龙族、植物族魔物卡、并且魔物卡数量达到20以上的卡组获得胜利
23	平凡の证	只使用稀有度为N的卡片获得胜利
24	非凡の证	只使用稀有度为S的卡片获得胜利
25	稀少の证	只使用稀有度为R的卡片获得胜利
26	平地の证	在地图中所有的土地均为LV1的状态下胜利
27	荒地の证	在地图中所有的土地均未被占领的状态下胜利
28	统一者の证	占领地图上所有的领地后获得胜利
29	锁の证	在拥有10连锁土地的情况下获得胜利
30	丰穰の证	在地图中四属性的LV5土地至少各一块的情况下获得胜利
31	强欲の证	一次性收取3000以上的通行费后
32	苦难の证	一次性被收取3000以上的通行费后
33	幸运の证	同一关卡内收取敌人20次以上的通行费
34	不运の证	同一关卡内支付敌人20次以上的通行费
35	雾の证	未支付过一次通行费过关取得胜利
36	翼の证	15回合内取得关卡胜利
37	天使の证	拥有价值5000G以上的护符取得胜利
38	无慈悲の证	让对手在战斗中魔力枯竭
39	枯竭の证	玩家在战斗中魔力枯竭
40	战の证	同一关卡内战斗取得对手领地20次以上
41	守卫の证	同一关卡内成功守卫领地20次以上
42	破坏の证	一次消灭10只以上的魔物
43	剑の证	我方魔物在战斗中达到200以上的SP
44	盾の证	我方魔物在战斗中达到200以上的HP
45	死神の证	同一关卡内利用即死击败对方魔物10次以上
46	不可视の证	同一关卡内将对手的攻击无效化10次以上
47	镜の证	同一关卡内利用反射击败对方魔物5次以上
48	锈の证	同一关卡内破坏或夺取敌人道具10次以上
49	踏破の证	地图上每寸土地都停留过
50	决斗者の证	联机对战胜利20次

各种诅咒效果

游戏中也存在着各种针对魔物或是土地的异常状态，玩家只有将其一一了解才能更好的应对。诅咒的名称、效果及解除方法如下。

名称	效果	解除方法
毒	战斗结束时，中毒魔物会自动减少最大HP的30%	部分效果会随着时间自动解除。
マヒ	魔物无法发动攻击或是使用道具，行动不能	魔物身上附加的效果可以通过“领土命令”中的移动、交换来解除
混乱	魔物攻击成功时，自己会受到对敌人攻击的30%的伤害	感染其他的诅咒效果
眠り	路过该魔物的领地时无需交纳过路费	使用对应的咒文卡片解除
土地レベル变更不可	领地的等级无法变更	——
保护色效果	魔物属性与地形属性进入匹配状态	——
HP变更不可	魔物的HP无法恢复	——
地形效果不可	魔物无法享受到地形效果的优势	——
スペル对象不可	该领地内无法使用咒文卡片	——
通行料变化	该领地的通行费发生浮动	——
时限爆弹	一定时间后发生爆炸，对应角色的所持魔力-50%	——
地雷	角色走到放置地雷的领地后发生爆炸，所持魔力-40%	——

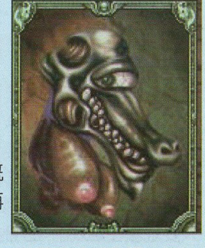
实用卡片推荐

为了让玩家的通关之路更加通畅，这里为大家推荐几张常用的卡片；当然，这些卡片可绝对不是无敌的卡片，要想胜率得到实质的保障，还是要多多钻研练习才行。



名称：リバイアサン
HP/SP：60/40
属性：水
种族：龙族
稀有度：R
能力：消灭敌人时改变土地属性

玩家只要能将与之交手的敌人击破，那么战斗的场地就会改变为水属性。リバイアサン本身的HP和SP就不算低，即便单独使用也是比较让人放心的；改变地形后其自身和土地属性相呼应，守备起来也比很占优势；不过需要注意的是本卡只有在占领两块水属性领地后才能使用，这可能是唯一的不便了。



名称：デスゲイズ
HP/SP：30/50
属性：地
种族：不死
稀有度：R
能力：无视卷物攻击；击破对手时，80%的概率让对手在本战中不再出现。

十分邪恶的卡片，玩家只要好好利用，完全可以把大部分敌人罚下场，不过其所针对的卡片是魔物卡，道具、咒文卡是不在其作用范围内的。本卡的使用条件是占领一格以上的地属性领地，相对来说倒是比较简单的条件，另外本卡无法在风属性领地配置。

名称：ハリケーン
HP/SP：50/20
属性：风
种族：不死
稀有度：N
能力：防御型、先制

本卡片HP高而且具有先制特性，虽然能力看起来比较平平，但如果配合地形、连锁等效果的话也是可以达到易守难攻的效果，尤其是当玩家手中有一些相对强力的武器卡片时，配合先制的攻击技能足以第一时间消灭大部分敌人。只不过本卡属于防御型卡片，无法主动发动攻击，玩家只能通过“移动”或是提前抢占地盘的方式进行放置。



名称：デコイ
HP/SP：10/0
属性：无
种族：不死
稀有度：S
能力：反射敌人的攻击

本卡的附加特性是反射除“卷物”以外的所有攻击。敌人攻击所产生的伤害全部如数还给对手，而自己则处于无敌状态，虽然本卡用来偷袭、或是对付一下某些强力的守备魔物都是比较好的选择，但在守备领土时就会产生各种各样的问题，所以如何物尽其用就要看玩家了。另外本卡的使用条件也有些限制，虽然不是很困难，但还须提前注意。

名称：ジオファーグ
HP/SP：50/30
属性：水
种族：兽
稀有度：S
能力：水、地属性魔物为对手时60%概率即死



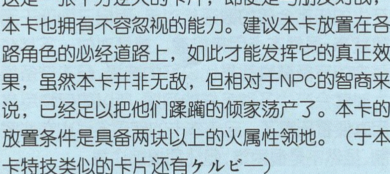

本卡只是众多“即死”卡中的一张，这里只是向大家推荐一下即死而已。虽然各个即死技能总是有着各种各样的限制，但其魅力确是其它技能所无法比拟的；尤其是玩家在游戏进入劣势时，恰好自己的即死卡能发挥作用的话就会大幅缓解压力，特别是利用即死卡秒掉敌方高等级土地的守备魔物时，不论爽快度还是其战略意义都是不可言喻的。

名称：シムルグ
HP/SP：30/40
属性：风
种族：兽
稀有度：S
能力：战斗时HP=玩家占有的风属性领地数*20



本卡的优势就是在于其HP的特性上，玩家占领的风属性领地越多那么该卡的HP也就越高，只要玩家在游戏前期的时候稍稍留心，后期该卡的体力就会让人十分放心，另外其40的SP也算是较高的数值了。不过本卡同样据有一些比较让人郁闷的缺点，比如当玩家为占有风属性领地时，如果派出该卡作战，那么该卡会直接死亡，甚至连咒文卡的效果都来不及赋予。

名称：オールドウィロウ
HP/SP：40/20
属性：地
种族：植物
稀有度：R
能力：配置在火属性领地时，除放置人外所有角色在途经时必定止步。



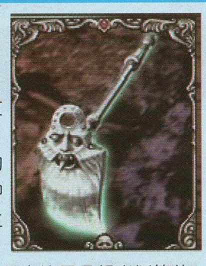
对NPC对手来说，这是一张十分逆天的卡片，即便是与朋友对战，本卡也拥有不容忽视的能力。建议本卡放置在各路角色的必经道路上，如此才能发挥它的真正效果，虽然本卡并非无敌，但相对于NPC的智商来说，已经足以把他们蹂躏的倾家荡产了。本卡的放置条件是具备两块以上的火属性领地。（于本卡特技类似的卡片还有ケルビー）

名称：ホーリーワード0
种类：咒文
稀有度：S
能力：色子打出的数目必定为0



本卡同样是作为同类卡的代表来推荐的。移动步数类卡片有很多，玩家可根据自己的习惯选择，这类除了对自己可以发生效果外，对敌人也是同样有效的。另用其敌我通用的特点，玩家可以让敌人不得不走进我们设置的陷阱，更甚至利用“0步卡”可以让对手在原地停留一回合，配合上面的强力卡片，可以让对手轻松“枯竭”。

名称：シルバープロウ
种类：咒文
稀有度：R
能力：HP+10；战斗过的领地等级上升LV1。



又是一张相当强力的卡片，只要在战斗中使用这张卡，战斗的土地等级就会提升一级，在胜率有较高把握的战斗中使用是相当划算的，尤其是土地后期的升级价格不菲，借助卡片来升级就轻松太多了。由于使用本卡后战斗中就无法使用其它的辅助卡片了，所以建议大家在使用卡片前先做好相应的准备，连锁、援护等效果加成尽量考虑进去，否则战斗一旦失败就得不偿失了。

名称：オムニポーテント
种类：咒文
稀有度：E
能力：可以从其中效果中任选其一



本卡属于隐藏的逆天究极卡（收集全全部的N、S、R卡后即可自动获得），使用后可从七种效果中任选其一，七种效果分别如下：
1.获得所在地区的全属性“护符”各5个。
2.使用卡片后即便移动到敌方领地也不会被收取通行费。
3.经过“城”或“岩”时的系统奖励魔力变为1.5倍（经过“城”后效果消失）。
4.全部角色获得“顺位*周回数*30G”的魔力。
5.持卡人获得“周回数*50G”的魔力。
6.魔物或土地所附加的诅咒效果全部消失。
持卡人的全部魔物的HP全恢复。



名称：アップヒーバル
种类：咒文
稀有度：R
能力：LV3以下的土地变为火属性



本卡只是作为四属性卡的代表卡之一，除了本卡以外还有别属性的类似的卡片。这类卡片的最大优势就是可以帮助玩家最大化的增加连锁，而且没有站位的要求，是即省钱又省力的好选择。本卡没有什么比较直接的负面作用，只要能守住被改变属性的土地，玩家怎么说都是赚的。



能力介绍列表

卡片召唤师中有很多卡片，卡片战斗的时候也不光是只看数值的大小，每个卡片还有能力，战斗时这些能力也是决定胜利的关键。

能力名	中文名	效果
先制	先制	战斗时防御方可以先行攻击，如果侵略方和防御方都有先制效果的时候，双方效果抵消，从侵略方开始攻击。
后手	后手	战斗时侵略方的对手后攻击，如果侵略方和防御方都有后手效果的时候，双方效果抵消，从侵略方开始攻击。
即死	即死	攻击成功后，直接破坏对手,和能力以及伤害多少无关。
强打	强打	给与对方1.5倍攻击力的伤害。
卷物强打	卷物强打	使用卷物时，给与对方1.5倍伤害。
弱打	弱打	给与对方0.5倍攻击力的伤害。
无效化	无效化	不会受到和对手攻击力有关的伤害。
反射	反射	对手的攻击无效，并且将伤害反弹给对方。
ダメージ吸收	伤害吸收	攻击对手后增加自己HP。
HPドレイン	HP吸取	把受到的伤害平分，并且加到自己的HP上。
应援	应援	战斗中，特定对象的攻击力和HP增加。
援护	援护	战斗时对怪物使用物品卡,之后会得到攻击力和HP加算。
贯通	贯通	无视地形效果对对手本体直接给与伤害。
再生	再生	战斗结束后HP和MP回复。
防御型	防御型	不能进行侵略。
代偿	代价	战斗结束时，失去魔力。
遗产	遗产	被战斗破坏后，会给使用者增加魔力。
能力值变化	能力值变化	战斗时根据不同条件发生能力变化。
基本能力值变化	基本能力值变化	战斗时根据不同条件能力发生永久变化。
土地破坏	土地破坏	战斗时土地等级下降。
抹消	抹消	把卡片从卡组中除外。
カード取得	卡片取得	战斗时根据条件从卡组中得到卡片。
カード破坏	卡片破坏	战斗时根据条件从手牌中破坏卡片。
增殖	增殖	移动时分裂。
繁殖	繁殖	战斗受到伤害时候分裂。
土地变性	土地变性	战斗时所在土地地形变化。
足どめ	止步	移动中从该土地上通过的时候，会被强制停留。
3つの愿い	第三愿望	三回合战斗后破坏

勇者のくせになまいきだ

让新手破坏神也能够成为一流破坏神感觉的攻略指导

□文责／菜团
□美编／和生活死磕

勇者别嚣张or2

PSP PUZ ●SCEJ●2008.10.24 ●1人/5040日元●512KB

成为破坏神挖掘迷宫，生产魔物来击退勇者们，以如此独特游戏系统而获得好评的《勇者别嚣张》，终于推出了令人期待的续篇！在此，我们将会送上无论是初次进行游戏的玩家或者是玩过前作的玩家，看过能够派上用场的攻略。首先，就为了还在考虑是否玩这款作品的玩家们，再一次确认本系列的魅力吧！

勇者们真的很嚣张啊！请为了我把他们收拾掉！

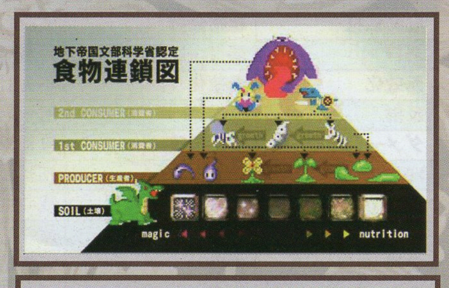
魅力点1：稍微强化了既单纯又深奥的内容！



玩家可以做的事，就只有用铁镐［挖掘］而已。挖开有养分的土后会生产出魔物，然后他们会去迎击入侵迷宫的勇者们。但是在迷宫中有着食物链的概念。为了不让强大的魔物饿死，在挖掘的同时也必须仔细思考。在本作中有魔物们会因其周遭环境而发生“突变（突然变异）”的新系统登场。让挖掘的乐趣有更进一步的提升了。

即使食物链完成也因为有突变的关系而无法放松。即使玩过前作的人也不能够掉以轻心。

只要理解突然变异的法则就能够使战斗力加倍，大家要在这里活用实验场地［魔王的房间］吧！

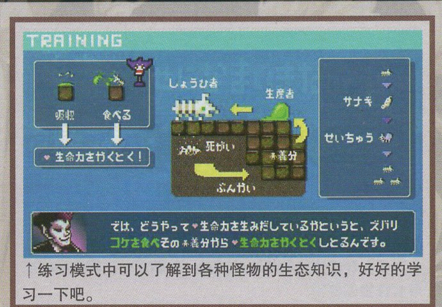


魅力点2：特意将令人怀念的气氛维持原状！



有如以往作品一般令人觉得温暖的点阵图像风格，也是本作的魅力之一。虽然有增加新的魔物或勇者、魔王表情类似的图像，但是画面上一眼看下去的外观几乎没有变化。但是如果仔细玩下去的话就会发生改变。不过，本作就是要这样才好。


↑在"生物图鉴"中可以尽情欣赏各种魔物至高地点阵图。


↑练习模式中可以了解到各种怪物的生态知识，好好的学习一下吧。

基础都不知道!让我来好好地解说基础知识吧!!

在此请您学好建造迷宫所不可或缺的基本知识，像是如何分辨土的种类与运送养分和魔分的方法等等。也包括魔物的特征，不好好记在脑中可是会很困扰的!

基础1:要把握从什么土里会诞生什么种类的魔物

在迷宫的土块，有的含有"养分"和"魔分"，挖掘这些土块就会产生出魔物。土中的养分和魔分含量会分别因为苔类、元素类的搬运而变化。只要用○键调查土块，就可以确认在土里到底含有多少养分、魔分。请用右边的图确认从什么样的土中，会诞生出什么样的魔物。在开始挖掘魔物之前，大家需要记住这些。


↑从等级3的土中可以制作魔法阵!

将养分等级3或者是魔分等级3的土周围全都挖成通道再挖掘这些土块后，就会形成魔法阵。只要敲击它就会诞生恶魔类、石像魔类、淑女类。

首先做出等级3的土，并且将周围挖成通道。接着只要挖开等级3的土，就会形成魔法阵。

基础2：理解猎食到繁殖的过程



从土块中诞生的魔物，会以吃掉其猎食对象魔物的方式来提高生命力，当生命力到达一定值以上后就会繁殖。相反的，魔物不进食的话生命力就会缓缓下降，最后饿死。若持续在这个状态，也会有魔物全灭的危险。为了让迷宫内的魔物得以循环，请在右图确认魔物之间的猎食关系吧。另外，苔藓类与元素类分别会因为吸收土中的养分、魔分而提高生命力。因此将这两类魔物诱导到含有养分、魔分的土块附近，是相当重要的事情。

卵经过一定时间后会裂开，成为蜥蜴类的个体。

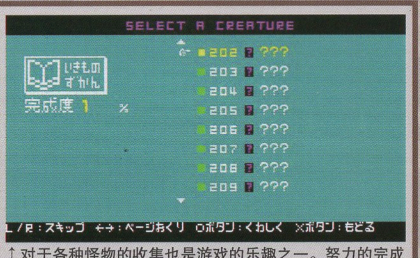
基础1:要把握从什么土里会诞生什么种类的魔物

当迷宫中变成了会让自己的种族面临灭绝危机的环境时，苔类、虫类、蜥蜴类、元素类、莉莉丝类等魔物就有可能发生突变，成为新种族。发生生态突变之后，某些魔物就会变化为异常种或巨大种等等拥有各式各样的新物种。各类物种的特征请确认右边的说明。另外，若在突变准备状态中按住R键不放在引发迷宫地震，就可以自由地阻止突变发生。

这里需要注意的是，迷宫地震也有让勇者无法动弹的效果！除了停止突变，迷宫地震还具备让勇者在一定时间内无法动弹的效果。当勇者侵入迷宫后，若是迷宫内魔物快要被勇者忽视直接走过的话，最好毫不犹豫地使用迷宫地震。不过迷宫地震也不是有失败几率的。

下面将会给出不同种类魔物的突变条件。

攻略研究



↑对于各种怪物的收集也是游戏的乐趣之一。努力的完成所有怪物图鉴吧！

↑上面的图直接为大家解释了各种养分供给，与怪物创造的直接关系。

基本种	苔类、飞虫、蜥蜴、元素类、莉莉丝类、龙类
突变条件	被勇者打到，或由破坏神大人清除
拥有最多样化能力的物种。在突变种类中平衡度最好的。被勇者打倒的数量越多时，就越容易引发突变。	
异常种	苔类、飞虫、蜥蜴、元素类、莉莉丝类
突变条件	捕食该物种的魔物很多
因为被天敌的魔物猎食而引发突变的物种。这种物种有着对猎食和勇者附加状态异常的能力。生命力与攻击力较低。	
巨大种	苔类、飞虫、蜥蜴、元素类、莉莉丝类
突变条件	猎食对象的魔物少，饿死的情形很多
会在常发生饿死的时候变成的物种。虽然生命值与攻击力很高，但缺点是移动力低。吸收同种魔物以积蓄一定的养分（魔分）就会分裂成两只。	
纯种	苔类
突变条件	既不猎食也不繁殖，难得突变而成的物种。
纯种对于战斗来说是不需要的。由于没有特定的突变条件，在没有满足其他变异条件的时候就先用迷宫地震阻止变异吧！	

如何有效的收集养分

如何搬运与魔分，可以说是在建造迷宫时最为重要的一环。若没有把这个部分做好，就无法将养分集中到土壤里，也无法作出强大的魔物。在这里，要解说身为养分与魔分之搬运者的苔类与元素类的特征、引导方式、以及有效率地集中养分的秘诀。首先就来确认来类与元素类的行动特征吧。另外，在此解说之容易收集养分与魔分的房间只是范例之一。各位玩家不妨以符合自己作风的方式改良这些方法，藉此收集魔分与养分吧。

苔类与元素类的行动特征有两点。第一会直线前进直到撞上墙壁，第二交互进行吸收与放出，那么明白这两点之后让我们来具体实践吧！

首先要制作一个容易收集养分的房间，下面仔细看右边的图大家就能够明白一些养分的供给关系。

如果玩家们已经按照上面的方法制造过供给养分与转圈的房间，但是仍然还是没有制造出等级3以上的土壤时，可以按照右边的图示再次学习一下。这款游戏的乐趣就像是俄罗斯方块一样，越玩越有乐趣。

供给房间	
优点	也能够收集到房间以外的养分与魔分
缺点	房间里的养分与魔分也可能被拿到外面



转圈房间	
优点	容易将房间里面的养分与魔分集中在一个地方
缺点	无法将房间外面的养分与魔分带进来



交友 湖北 李嘉阔 喜欢《口袋》、《FF》的6月8号以后和我聊天吧。
男，18岁，湖北省黄石市第二中学，QQ84382916

解说一共10种类怪物的特征！

在这里将要解说在《勇者别嚣张2》中登场总共10种的怪物特征、猎食对象、以及天敌。不仅理所当然地会说明魔物的行动，也会针对特殊能力进行说明，希望能在玩家们挖掘迷宫的时候派上用场。

1、苔类	
猎食对象	临近土壤的养分
天敌	虫类



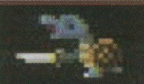
拥有吸收土壤的养分，再将其还原至土壤的能力。当生命力与养分积蓄到一定值的时候，就会成长为花苞、花。会直线的前进直接撞到墙壁也是苔类的特征。花会散出孢子使勇者麻痹。此外，在花枯萎之后会生出新的苔。

2、虫类	
猎食对象	苔类
天敌	蜥蜴类、莉莉丝类



扑食苔类使养分达到一定值以上会成长为蛹。经过一段时间后会从蛹变成飞虫。飞虫猎食苔类存储养分就会生下新的虫。变成蛹的状态后无法动弹。不在勇者入侵前变成飞虫的话只是个障碍物。

3、蜥蜴类	
猎食对象	虫类
天敌	龙类



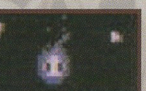
会在宽5格以上的广场筑巢，积蓄一定养分后就会进入产卵状态。产下的卵会在经过一定时间后裂开产生蜥蜴类。战斗能力较高。

4、莉莉丝类	
猎食对象	虫类、元素类
天敌	龙类



除了会对和自己在同一直线上的勇者发动远距离攻击，偶尔会分泌费洛蒙。勇者若碰到费洛蒙，就会在一定时间内无法动弹。

5、元素类	
猎食对象	相邻土壤的养分
天敌	莉莉丝类



拥有和苔类相似的特点，吸收土壤的魔分再将其还原成土壤的性质。直线前进直到撞上墙壁的倾向也很像。可以附身在勇者的尸体上或魔法阵而还原成养分。费洛蒙对击退勇者很有帮助。若生出大量莉莉丝类，会有更好的成效。

6、龙类	
猎食对象	魔王以外的所有魔物
天敌	无



拥有最高的攻击力，但是只能够往左右移动。若生命力低于一定值就会产卵。依照产卵为止积累养分，来决定生下来龙的种类。朝直线喷出的火焰吐息很强。但缺点是会同是伤害到魔物与勇者。

7、恶魔类	
猎食对象	蜥蜴类、元素类、莉莉丝类、骷髅兵类
天敌	龙类



敲击在第一层或者第四层所作出的魔法阵就会出现。会对自己附近的不同种类恶魔发动攻击。尽管攻击力、防御力都很低，但是却拥有特殊能力。恶魔的特殊能力分为两种，第一种能够提升所有魔物的物理防御力，而魔分多的恶魔则会提升所有魔物的魔法防御力。

8、石魔像类	
猎食对象	蜥蜴类
天敌	无



敲击第二层或者第四层魔法阵后所召唤出来的魔物。和其他魔物不同，并不会进行繁殖，而且会和其他种类的石像类打起来。敲击石魔像类就会发动特殊能力，会让猎物的行动停止。养分多的石魔像类能够提升所有魔物的物理攻击力，魔分多的石魔像能够提升所有魔物的魔法攻击力。

9、淑女类	
猎食对象	莉莉丝类
天敌	无



敲击第三层或者第四层的魔法阵后所出现的魔物，和石魔像类一样不会进行繁殖。缺点是会攻击其他的淑女类，还有当勇者接近时会潜入到地底下，不过光是存在就会发动特殊能力。养分多的淑女会发动使勇者士气不再上升的魔法，而魔分多的会发动降低士气最大值的魔法。

10、骷髅类	
猎食对象	无
天敌	龙类、恶魔类



敲击勇者的尸体就会从中诞生。尸体残留的魔分越多，就会产生越强的骷髅。当生命力在移动中耗尽，就会再次变回骸骨。

攻略研究

接下来就要传授全破故事模式的秘诀，你们仔细看好了！

接下来要解说的是玩家们想要全破故事模式时会派上用场的知识。另外也会说明一下推荐的战术，学会之后勇者不过是一堆渣，下面开始喽！

故事模式的心得

再次要解说进行故事模式时最好能够事先知道的事情。这些都是想要以高评价过关时，一定会派上用场的事情。

心得1魔王的配置问题

要是在配置魔王时失败的话，无论你已经让多强的魔物诞生也是很难过关。在配置魔王的时候请注意三个重点吧。此外利用勇者移动方向的优先顺序来配置也是一种方法。重点1；配置魔王的时候尽量配置在远离入口的地方、重点2；让强大的魔物在魔王附近徘徊、重点3；配置在距离通道2格以上的位置。

心得2提升魔物的等级

在提升魔物的等级时，预先考虑突变来进行相当重要。尽管在关卡数量不算多的初期大陆还不需要在意这一点，但从中期大陆的关卡开始，比起容易发生突变的苔类和虫类，请优先考虑蜥蜴和莉莉丝类吧。

心得3如何赚取奖励

想要赚取过关后的奖励，只要在该关卡以越少的挖掘点数使强大的魔物诞生即可。由于过关所花费的时间长短也会影响到奖励，所以在完成准备后就敲击入口引勇者进来，提早开始战斗吧。

推荐的战斗方式

心得介绍完后将会推荐玩家们几招迷宫的建造方式。无论是哪一种战术，有在提升魔物等级的话都可以用到游戏的后半章节。

用莉莉丝的费洛蒙战术

1、 用费洛蒙低于迷死勇者

2、 莉莉丝类会在迷宫内作出形状类似于蜘蛛网一样的费洛蒙，它的效果就是让接触到的勇者在一定时间内无法动弹。而这个战术就是活用这一点，作出大量的莉莉丝类使勇者一直都无法动弹。如果再让大量的莉莉丝类在迷宫入口诞生，也会有在一转眼间就把勇者打到的情况，可以说是相当强的战术。不过有一点必须注意的事情是，莉莉丝类在于敌人正面短兵相接时并没有多强。由于其强处在于从远距离发射的攻击，因此请挖掘出请能够莉莉丝类从远处发动攻击的地形吧。首先必须要繁殖作为莉莉丝类食物的元素与虫类！

以龙类强行突破

龙类虽然只能够进行横向移动，但是能力却高的吓人，如果在初期的关卡，甚至只要有一只龙就可以获胜。首先将勇者打到，再从那里一点一滴的积累储蓄于土壤中的魔分，作出等级三的土壤吧。

用蜥蜴进行正面对决

大量生产蜥蜴类来打到勇者的战术。一开始先让虫类数量繁殖到一定程度之后，再让蜥蜴类诞生吧。过关后让蜥蜴类的等级提升，并令其繁殖的同时，也要使恶魔诞生以提升魔物的整体能力。蜥蜴类会借着由猎食虫类来增加数量。因此关键是要如何产生其食物的虫类。

在魔王的房间内进行模拟实战吧！

本作新加入了“魔王的房间。”在这个模式可以不受勇者的妨碍来建造迷宫。这里可以用来练习前面为大家所介绍的一些知识，只有达到想出什么出什么的时候才能够获得全面的胜利。

第一大陆的勇者们

开始选择故事模式后，首先一开始要在第一大陆这个区域进行游戏。勇者的数目总共为四名，分别会以一人、一人、两人的顺序进攻迷宫。由于不论是哪一位勇者都不强，因此只要增加虫类、蜥蜴类的数量就可以顺利通过了。各位勇者的能力还是一起来看一看吧！

关卡	名字	类型	HP	MP	方向的优先顺序
1	ハヅメ	剑士	50	20	左、右、下、上
2	アソドレ	战士	108	50	右、左、下、上
3	タカハツ	剑士	225	100	左、右、下、上
4	モク	魔法师	198	200	上、左、右、下

挑战关卡的指导，不过只有1到5关哦！

本作中挑战关卡的难度比以前的作品还要高。这样的话很难过去的关卡也可以理解，下面我们一起来进行前五关的攻略战。剩下的还是交给玩家们自己去好好钻研吧！

通过挑战关卡所必备的知识

在挑战关卡中，目的就是要以特定的状况来满足过关条件。不单指理所当然的需要如何搬运养分和魔分之类的基本知识，还会考验到玩家们如何运用这些知识能力。此外玩家们也可以必须要理解勇者的特性，像是一定会和相邻魔物发生战斗等等。在挑战关卡开始之前，魔王所说的话也是过关的重要提示。

1、其中氧理解为养分与魔分搬运的苔类、元素类特性。2、勇者一定会和相邻的魔物开始战斗、在挑战关卡开始前，3、魔王所说的话一定不要跳过地听完。4、一些事情需要打开全地图才能够注意到，开始后先看看全体地图吧！

挑战关卡1；48只眼睛

时间限制	5：00
过关条件	在限制时间内让24只蜥蜴诞生

目标是在短短6分钟的时间之后让24只蜥蜴诞生的挑战关卡。首先请先让苔诞生来搬运养分。挖掘到一定程度之后，就从养分等级2的土壤让5——6只肯咬虫诞生。之后在作出蜥蜴，让它猎食啃咬虫以进行繁殖。由于等待繁殖结束的话会超过限制时间，所以在蜥蜴产卵的同时也要再往深处挖掘，继续以等级3的土壤让蜥蜴诞生。需要注意的是如果没有筑巢的话，就算猎杀啃咬虫也不会让蜥蜴诞生，所以一定要留出5格的空间。

挑战关卡2；战斗，8发！

时间限制	1：00
过关条件	击退进攻的勇者们

不但挖掘力只有8，含有魔分的土壤也只有一处。在挖掘时请设法将入侵的勇者引诱到含有魔分的土块附近吧。尽管勇者会在挑战开始后就立刻入侵迷宫，但是在配置时会让时间暂停。只要这时再来确认要朝哪个哪边挖掘才会让勇者与魔物交战就没有问题了。另外，为了防止勇者与魔物擦身而过而没有发生战斗，在勇者含有魔分的土块之前，请先不要将它挖开。

关卡挑战3；来自魔王的紧急联络

时间限制	无
过关条件	在勇者到达出口前将其击退

魔王在挑战一开始就被勇者捉到了。目的就是要在勇者逃回出口前将其击退。推荐的打到方式是让莉莉丝类诞生。由于从魔分等级2的土中会生出肥满莉莉丝，只要用苔类绊住勇者，并让莉莉丝类以塞住出口的方式繁殖就没有问题了。首先挖开魔分聚集的地方，利用元素制造出魔分等级2的土壤。接着元素搬运魔分的期间，从相邻与勇者的土中生出魔物来争取时间。

挑战关卡4；妄想大魔王

时间限制	无
过关条件	将侵入的3名勇者击退

虽然在这个挑战关卡中必须同时对付3名勇者，但是由于没有时间限制，而且到勇者出现为止的时间也很长，所以可以仔细地建造迷宫。由此在侵入勇者中有一名强到无法只用虫类火蜥蜴头来对抗的程度，因此最好大量地制作莉莉丝，或是生出1~2只龙。如果想要确实地过关，最好做出恶魔类或石魔像类。请活用目前为止学到的所有基本知识，使强大的魔物诞生吧。

当然只能有一只龙的话也有可能会打输。想用龙真正打到对方的话，就要让两只都诞生才行。

挑战关卡5；元素检定（职业级）

时间限制	2：00
过关条件	让红色的骷髅兵诞生

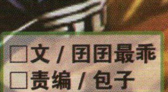
首先要挖开上下左右含有魔分的土壤让元素怪物诞生，并且使他们移动到尸体上。在这个时候应该注意的重点，是元素会被莉莉丝猎食。因此请看好时机再让元素诞生。在这之后只要消灭莉莉丝来做出含有魔分的土壤就大功告成了。注意不要让元素被莉莉丝类吃掉了。在莉莉丝还原力的瞬间挖开土块使元素诞生吧。之后再消灭将莉莉丝使其身上的魔分释放即可。



攻略研究

随着psp逐渐普及，掌机版实况足球的玩家也越发壮大。相关聚会比赛自然不会少，其激烈程度不亚于任何一款竞技类游戏。本栏目就是带领大家冲向冠军的《胜利"十二"人》，作为球队的第十二名队员，我准备好了，你呢？

POCKET STADIUM 口袋竞技场



□文 / 团团最乖
□责编 / 包子
□美编 / 包子

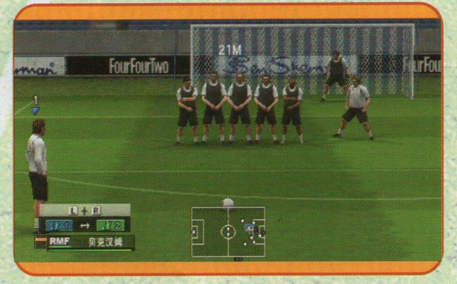
实况十心得透析七——任意球之路(1)





任意球重要

前几期笔者一直带着大家来关注进攻，防守，不管是单刀过人，还是铲球断球，都是在运动的状态下进行操作的，可在足球比赛中，还有很多静止状态下操作的定位球。比如任意球，角球和手抛球等。这些定位球里最重要的，笔者认为是任意球，尤其是直接任意球，笔者不敢说自己是好手，但任意球帽子戏法是经常在笔者手中完成的（脸红……）如果掌握好直接任意球，那么在17米–35米以内，笔者觉得都是可以给对方造成威胁的。可一般玩家都不是很会罚直接任意球，总是打飞，打偏，要不就是打在人墙上。那么今天笔者就带着大家来一起研究一下直接任意球的技巧。





任意球破门

在获得一个任意球的时候，玩家要看看这个球是不是个可以直接射门的球，因为有的任意球是不能直接射门的，比如说在我方半场获



得的任意球等。想区分是不是能直接射门，要在获得任意球的时候看屏幕左上角，如果有一个标志就说明不能直接射门。获得直接任意球的机会后，大家头脑里要产生两个大问题，第一个就是用谁来罚这个球。大家应该都是球迷，就算不是球迷也应该知道一些任意球的好手，像小贝啦，小儒啦（巴西的小儒尼尼奥），他们在现实中是任意球的高手，游戏中任意球精度这个数值也是数一数二的。也就是说，我们第一就要看球员的任意球精度。之后我们还要关注球员的弧度啦，射门力量之类的，这也决定要如何操作这个任意球。当然千万不要忽略了球员的状态，笔者一般在黄色箭头状态时，都可以百分之八九十取得破门得分，要是蓝色或者灰色，一般就放弃了（可是还是要抡一脚，万一有奇迹呢^^不过一般都是抡飞– –）第二个大问题就是要看距离球门的距离，在屏幕上方就能看到。因为球门远近直接导致玩家用什么操作方法射门，这也是玩家们最挠头的地方，有任意球大师等级的球员却不知道如何操作来完成任意球。其实用一句简单的话说就是，在按方块键到松开方块键这段时间里，准确按照





距离和球员的属性按正确的方向键，这就是直接任意球的技巧。咱们来细说一下，这里笔者按距离分成了三个大部分。



三个大部分

一.17-22米。这个距离是距离球门很近的，其实也就是说，是距离人墙很近的。这时候罚任意球的方法就是控制罚球队员先把方向调整到足球和球门近角门柱按Y轴来看成正一直线，也就是足球正对着球门柱。近角门柱大家应该都明白，可为了有些初学者玩家，笔者还是要在解释一下。用最通俗的话说，你看到靠对方守门员远的那个门柱，就是近角门柱。因为打近角门柱守门员还要往近角跑然后在做出扑球动作，所以相对远角进球的几率会很大。在和近角门柱对成一条直线后，玩家还要根据罚球队员所处的位置进行微调。因为面对球门，如果罚球队员站的位置是球门中心靠左，那么近角玩家面对球门的左门柱，相反如果靠右，那



么近角就是右门柱。为什么要微调呢？大家都知道罚球队员是分左右脚的，如小贝，皮尔洛，亨利这都是右脚名将。可如果球队里的状态最好，精度最高的是阿德，卡洛斯，雷科巴这样的左脚名将呢，同样是内脚背，左脚和右脚罚出的球轨道是完全相反的。那么就要玩家在罚球的时候，来微调一下角度了。举例来说，小贝，罚球地点球门左侧（以玩家视角来看，以下也全是以玩家视角来说明），这时候瞄准的位置，就要是近角门柱靠右边一点，也就是球的Y轴线是在球门里面，右脚选手罚球的时候就算不按方向键控制弧度（球员起脚到触球这段距离如果输入方向键左右，会产生弧线效果，后文会提到），也会或多或少的产生内旋，所以球会自然向左边转弧线。如果玩家不进行微调，而还是瞄准近角门柱正中间的话，球自然就转出界了。如果做出了微调，就会罚出一个小弧线球，直接挂到近角的死角。同理，如果还是小贝，位置变成了面对球门的右边了，近角门柱也就一同换到右边的门柱了。可小贝的罚球脚还是右脚没变，球还是要自然往左旋转，所以这时候，瞄准的位置虽然还是近角门柱往右，可是在球的Y轴上来看，这条线却是在球门之外的。这个微调做出来之后，球便会以一个小弧线，来从外面转进球门的里面。不过大家还是要依照距离和罚球者的属性，来看微调的幅度大小。比如小贝，雷科巴这种弧度数一数二的球员，就可以微调的多一点，这样对守门员的欺骗性更大。

位置调整好了，我们就要开始操作了。笔者之所以把罚任意球分成三大部分，最主要的就是这三部分每部分罚球方法都不一样。咱们先来说说这近距离的。对好位置之后，按住方向键下键，然后按方块射门键，把握好力量百分之四十，也就是离力量槽中间在差一点的位置，这个力量是最合适的。这样操作的目的是使球搓一个高抛物线，来越过人墙，虽然按下键力量减少导致球速降低，可是因为距离很近，就算球速再慢，只要越过人墙，角度较刁都不用特刁，守门员还是没办法的，这就是踢近角的好处^^按方块的时机掌握，是要靠玩家自己来一次次试验的，笔者在这里就不多说了。

本期因为篇幅原因，先跟大家分享这么多，请大家关注下期口袋竞技场：实况10心得透析之八-------任意球之路（二）。



音乐鉴赏课堂

□主持人/一狼 ■美编/伟哥

作为日本国民RPG勇者斗恶龙系列的音乐制作人杉山浩一(すぎやまこういち)，在整个日本游戏界有着崇高的声誉，从系列的第一作开始一直负责全系列的作曲工作。此外，在日本的音乐界里杉山也是位非常知名的人物，长年来一直持续着音乐作曲方面的工作。现任日本作曲家协会常任理事、日本音乐著作权协会委员、国家基本问题研究所委员等。杉山虽然是一名交响曲作曲家，但是并没有接受过正规的音乐教育，而全部都是自学成才的。曾经有媒体采访杉山的时候他曾说过“由于小时候家里没有钱上不起音乐大学所以只能上东京大学”这样的话语，当时的杉山只能认识一些五线谱，但是钢琴演奏却一点都不会。

↑已经年近8旬的杉山大师，仍然坚持着为DQ谱写乐曲。

◆杉山浩一生涯简介

杉山浩一，1931年4月11日出生于日本东京，他的父亲毕业于东京大学医学部，在政府部门工作，信仰自由主义思想。虽然手中握有官职，但是杉山的父亲却从来不收取别人的贿赂，所以一直被划分为另类一派。当时的杉山继承了父亲的行业从事医学而进修于东京大学理科部，大三以后转学教育学部心理学科，直至毕业。

大学毕业以后他一边工作，一边从事着音乐的学习，之后进入广播台工作，负责广播节目中音乐的选曲工作，不久后转入自己所喜欢的艺术部工作。再后来，他感觉到今后电视将会取代广播成为主流，于是在1958转入刚成立的富士电视台工作。

杉山在进入富士电视台之后多次以作曲家的身份活跃于社会上，因此在电视台内部有人提出意见，为了能专心从事自己所喜爱的音乐活动，杉山不得不于1965年辞职离开了富士电视台。但是，在那之后杉山仍然多次参加电视节目制作工作，因此，在日本形成一种“自由监督”的职业，类似于现在社会上的自由节目主持人等。

1968年以后杉山便不再参加电视节目的任何工作，专心从事自己所喜爱的作曲活动，并一直持续到今天。



←杉山音乐会的入场券，每次演出都是座无虚席。

◆与DQ系列相遇

杉山自从1986年5月发售的DQ系列第一作直到预定09年发售的DQ9中，一直担任着全系列的

作曲工作，此外，杉山还参加过游戏开发初期的策划工作。但是，早在DQ1开发的时候，杉山在游戏开发初期时并没有负责任何工作，而在游戏基本上可以测试以后才开始准备配曲工作的。所以实际上给予杉山的作曲时间仅仅只有短短的一周左右，正因为杉山有着丰富的CM音源制作经验，所以很快的就完成了DQ1的全部配曲工作。



↑杉山大师亲自谱写的DQ系列钢琴曲乐谱，在日本国内也有着百万以上的销量。

其实杉山和DQ系列相识的最主要的原因，还是因为杉山自己对游戏非常热爱的缘故。在杉山的自我介绍中，他说自己从小时候就非常热爱游戏，年轻的时候为了玩两次游戏还不惜专程坐车从东京前往横滨去。

由于杉山对于80年代初ENIX（现为SQUARE-ENIX）发售的PC版游戏软件森田将棋的棋子组合怀有一些疑问，所以就亲自填写了游戏软件中附送的回函卡，并寄给了ENIX公司本部。当时ENIX开发部的成员收到回函之后都觉得非常惊讶，“喂！杉山浩一给我们寄回函卡来了！”员工们都非常激动的互相转告这个消息。正因为开发部的员工们看到了回函卡上填写了详细的游戏心得，“如果能和这样喜爱游戏的人一起工作就好了”抱着这样的心情，于是开发部门专程去邀请杉山来负责DQ系列的作曲工作。（据说最初的时候由于杉山在回函卡上面是用假名填写的名字，所以还被人误以为是不是某个小孩子使用的笔名……）

不过，当时DQ系列初代的程序师中村光一（现任chunsoft代表）提出“虽说是有名的作曲家，但如果是对游戏不太了解的人的话，那就麻烦了”这样的反对意见。此外还有一个原因，中村光一当时的朋友已经谱写了不少游戏的乐曲。之后在两个人初次见面的时候中村和杉山的谈话中甚至差点说出“我们的队伍里来了外人吗”这样的排斥话语。

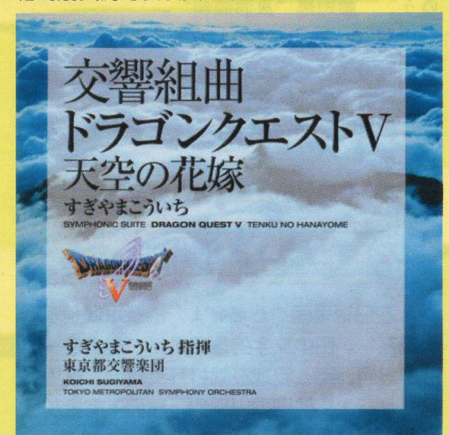
但是在两人实际开始谈话不久，由于谈了很多关于游戏的事情，特别是一提到杉山年轻时候玩的一款名叫“BINGO”的游戏时，在那一瞬间中村对杉山的态度就发生了彻底的改变，最开始还是以外人的身份看待对方的中村，已经彻底对杉山充满了敬意。于是中村光一称赞杉山浩一说：“不但非常喜欢游戏，而且对游戏音乐也有着惊人的造诣”，接下来非常爽快的同意让杉山负责DQ的作曲工作。

在现在被人们所称赞的DQ系列每一作的主题序曲，据说当时作曲工作只花了5分钟不到。但是杉山本人却说这个音乐花了“5分钟加54年”，说明了杉山是根据自己54年来自己的人生经历并融入感情才谱写出“序曲”这款音乐来流传于后世的。

即使是现在，杉山还一直负责着DQ系列的交响曲、钢琴曲、弦乐四重奏、金管五重奏等音乐的编曲工作，并在演奏员团里亲自负责音乐会的指挥。最近几年，杉山在东京都交响乐团里经常参加各地的巡回音乐会演出，拥有着相当高的人气。特别是在东京本地举办的音乐会入场券，甚至在发售后几个小时之内就会全部售完，可见杉山的人气之高。

◆杉山浩一作曲推荐

本期的光盘里附送了04年发售的《勇者斗恶龙5天空的新娘》的交响曲13首，想体验交响风格的朋友们可以欣赏一下。





男性和女性的接尾词

虽然在第二课里就介绍过某些男性和女性专用的接尾词，不过这期还是专门提出来给大家讲一讲吧。日语比较独特，在说话的时候喜欢省略主语，所以平时要把句子听完并根据句子的内容推断这句话的主语所指的是谁。一般常见的年轻男子接尾词有“ぜ”、“ぞ”等，女性一般说“わ”、“かしら”等。这些接尾词一般没有实际的意义，用来充实语感，体现说话人的个性，类似于汉语中的“……啊”、“……呀”。此外，也有像“ね”这样大众化的男女通用的接尾词，表示征求听话人的同意，类似于汉语中的“……吧”。比如“そうですね”，意思是“是这样啊”；但如果把“ね”去掉，“そうです”的意思就是“是的”。与“ね”相对的，“な”也有同样的意思，不过“な”一般是男子专用，女子似乎用“の”做询问式的接尾词比较多。老年人也有用长音“のう”来做接尾词，比如“残念（ざんねん）がのう”，意思是“真遗憾啊”。

■女：私（わたし）はね、最近（さいきん）结婚（けっこん）しましたよ。

我啊，最近结婚了。

■男：あ、そうですか、それはおめでたいですな。

啊？是吗？那真是可喜可贺啊。

ただいま的用法

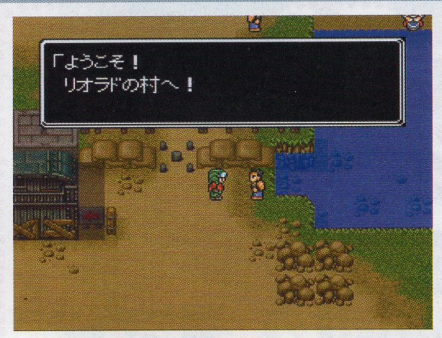
在日语里面“ただいま”的意思就是表示“现在”。图中文字的意思是：“是水怪一家的情报啊，那么我现在就打开资料”。这里的“ただいま”做副词出现的，后面不需要加任何助词链接。“データ”就是资料、档案的意思，就是英语里的“data”的外来语。第一句最后的“ですね”也是表示确认的语气，所以在翻译的时候最后加了一个“啊”表达出这种语感。

“ただいま”另外一个意思就是“我回来了”，一般在日语动画中经常能听到这样的语句。当主人下班回来的时候，进屋第一句话一般都说“ただいま”，然后家里人会说“おかえり”，意思是“您回来了”。有时候也会说“おかえりなさい”,意思完全相同，只不过后者表达的尊敬的语气更重一些。



助词へ表示动作的方向

右图中文字的意思是：“欢迎来到里奥拉多村”。这里的“ようこそ”就是表达欢迎的意思，词尾的“へ”并不是接尾词，只是表达方向的助词。这句话里把后面的谓语给省略了，原句应该是“ようこそ　リオラドへ　いらっしゃいました”。这里面着重要给大家讲解的是“へ”这个助词的用法。一般“へ”前面表达的是地点，“へ”后面表达动作。比如：“学校（がっこう）へ行（い）きます”，意思就是“去学校”。“へ”前面的“学校”是要去



的地点，“へ”后面的动词“行（い）く”是表示动作。

“へ”是表示方向的助词，读作“e”,和“え”读音相同，和“は”一样，在做助词的时候要发特殊的发音，而在单词中才发自己原有的发音。所以,大家在判断句子的时候首先要分析句子的结构,抓住关键的助词,然后剩下的就是单词与单词之间的链接了。

助词に表示目的

图中文字的意思是：“你也是来寻找战车的吗？”这里的“おまえ”表示“你”的意思，有一种不太尊敬的藐视语气在里面。“探（さ



在日语里面，常见的助词有很多种用法，如“に”和“で”的用法有不下于10余种，在分析句子的时候，要联系上下文，才能判断出这个助词在这个句子里准确的意思，比如我们以前学过的“……に……があります”这个句型里的“に”是表示地点的，而这里的“に”却是表示目的。所以，不能遇到助词就当即判断它的用法，还要准确联系上下文，根据句子的结构把握准确的用法。

が）しに来（き）た”意思就是“寻找战车”。这里面“に”前面表示动作的目的，“に”后面表示动作的种类。同样的还有“助（たす）けに行（い）きます”这样的语句，意思是“去救你”。这里面“に”前面的“助(たす)け”就是“救”的意思，后面的“行（い）く”就是“去”的意思。

一狼的结束语

本栏目开办以来，很多读者都在回函卡中表示支持这个栏目，对此一狼也深感欣慰。当然，有些读者们可能会感觉，每期里介绍的这些句子，可能并不是太实用，这一点一狼也早就考虑到了。因为我们的读者群基本上都是喜欢游戏的玩家，所以在栏目中尽量多写一些游戏中经常出现的句子。这样大家在以后游戏中如果能发现某个句子以前好象在《日语学园》这个栏目里看见过,这样就能加深自己的印象，使自己学习的效果更佳。

每期答读者问

来自广东省汕头市的徐昆读者在来信中写道希望能在《日语教室》里指出男生与女生读音的区别，这一点本期开头已经单独介绍了，希望大家能够满意。

来自江苏省新沂市的张敏在来信中写道自己在部队时草草学了两本《标日》，但是觉得自己学的不够扎实，想用心学，但又找不到好方法。其实学任何东西都是一样的，一狼在学生时代的时候，也是从50假名开始一步步学起来的。万事开头难，只要越过开头的门槛，接下来就简单了。如果非要说什么好的方法的话，那就是在于平时多多积累了。一狼个人的意见是，最好自己先或多或少的了解一点点基础的日语语法知识，然后可以适当放弃一段时间，多找找日语发音的动漫看看，培养培养自己的感觉，等自己已经似乎可以听懂一两个日语句子以后，再继续拿出书本学习，这样就能使自己的学习效率更高一点。

此外，来自江苏省连云港市的胡继承在来信中问道辅音和浊音是不是也要背。这个当然是要背的了，不过辅音也是在元音的基础上改变而来的，写法也只不过右上角多了两点而已，既然元音都背完了，剩下的几行辅音是根本花不了多少时间的。



我想，大凡女生没有几个不是好奇心泛滥的，我也能极其沉痛地体会到这种对灵异惊悚游戏又爱又怕的复杂心情，大半夜里躺在宿舍的床上讲鬼故事固然是种又快乐又刺激的体验，但真要关起门一个人体验恐怖游戏，我想10个女孩子中有9个半怕是没那胆量。虽然我也曾算是半个灵异迷，但自从《咒怨》里被窝钻出女鬼那个情节把我吓出后遗症以来，极长的一段时间都会带有"鬼"题材的游戏敬而远之。

□特邀美女主持／转生之炎
□美编／包子
□文责／翔武

偶尔来触动一下内心深处吧

魔幻的世界、美丽的画面，耀眼的法术、或可爱或柔美的角色…我想，这些都是作为一个女孩子喜好的游戏元素，承载着每个女孩心中公主的梦想，不过，这期转生想跟大家聊聊一些特别的游戏，一些甜腻腻的画面之外，令人耳目一新的东西。

一个是DS上的游戏，《九十九滴眼泪》，严格说来这其实是一部电子小说，每个小游戏都只有短短10分钟，触动心灵的一个个小故事，如同一缕清泉在炎炎夏日流入心田，描绘着世界的美好。

另一个也是NDS平台《七日死亡游戏》，玩家需要扮演一个高中生，和主人公一起解开死亡诅咒的秘密，游戏超强的带入感和丰富的音效，让人在昏昏欲睡的午后，也会一个激灵地清醒过来。

再甜的蜜糖吃得太多也会腻味，那么就让这些别样的游戏来点调剂吧，希望带给大家好心情：)。

感动

你是否还记得泪水的味道？

关于NDS上的这款《九十九滴眼泪》，事前我了解得并不多，在五光十色的宣传海报中，它那灰扑扑的色调很容易被视线扫描漏过。不过，当某一天我无意中阅读了它的说明后，一种好奇油然而生。

为一个游戏而感动，这是很久很久以前的事了，曾经《CHRONO CROSS》蔚蓝色的梦想，曾经《ICO》少年与少女朦胧的感情，于是想尝试找回曾经的感受。



《九十九滴眼泪》的画面有点类似《恐怖惊魂夜》，人物以半剪影的形式出现，简单的画面（恩。。我想这么做成本也蛮低的），在灰蓝基调中带着冷意和寂寞感。游戏的形式更倾向于电子小说，集纳了99个"催人泪下的故事"，故事题材涵盖了家庭、恋爱、婚姻、友情……开始游戏时会对玩家进行登录，名字年龄性别是必需的，还会问你婚否，每个故事只有短短的10分钟，在温柔悦耳的音乐中，静静地阅读也是一份恬然的享受（可能是我前段时间真的是被怪物猎人虐得太惨……）。

游戏需要操作的地方不多，



更偏向阅读小说，推荐给比较感性的MM们休闲休闲，在柔和的音乐中，靠着大抱熊阅读两三个美丽的故事，会让人心灵更加纯净。该游戏没有汉化版，不过小说中使用的句型都很简单，日语很一般的玩家也可凑合着阅读。简简单单的画面，简简单单的故事，特别是那些比爱情更令人心暖的亲情的故事，让人对整个世界充满感激之心。

记住了游戏中的一句话：不要等到失去之后才恍觉未曾珍惜。

憧憬

《秋之回忆》的女孩梦

之前几年，就听说了《秋之回忆》系列，也曾经计划在PC弄一个来玩玩，追溯起历史，1999年开始登陆索尼PS平台的这款恋爱冒险游戏也算是“元老”了，一直都有朋友推荐，但是，对于这种较“沉闷”的恋爱游戏我却没有端坐在电脑前坚持数个小时的毅力(窃以为，这种像按按键说说话的游戏最适合空闲时随便玩)，还好游戏登陆PSP，而此次，系列的第二部作品再次将感动带给PSP的玩家们。

在凉宫春日华丽丽地打败后，很少有PSP的AVG游戏画面这样令人心动，如果说凉宫春日是热力四射的太阳，那么秋之回忆给人的感觉则是温婉的月亮，呃……怎么看我这话都应该 由男玩家来说啊……

不用怀疑，本作的画面绝对可以与《凉宫春日的约定》媲美(凉宫是动画式的简洁线条+丰富的表情，本作则是细腻柔和的画风)。另外，开场动画也蛮赞的。音效和声优感觉也还可以，恩，因为我自己不是声优控…所以也没有太多可以给大家的意见。



鉴于《秋之回忆》系列的“悠久历史沉淀”和它的知名度，我想推荐所有喜欢AVG的朋友也没什么可说的，只是，有点奇怪的—这种泡MM的恋爱AVG不是针对男玩家开发的么，但是为什么往往都是MM们爱玩呢（听说，男生们嫌这个脑残……不知道是不是真的）

惊魂

玩后7天就会死的游戏？

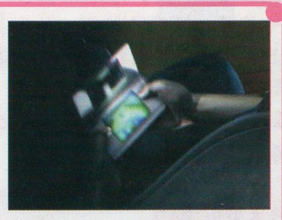
一看到游戏的介绍，立刻就被华丽丽地吸引了。恩，我承认我大学时代就是恐怖电影控，不过，每每都要打开全部电灯，在一大票寝室姐妹亲卫队的包围下，才敢半捂着耳朵眯着眼睛瞅几眼。——其实嘛，我也知道，看恐怖电影玩恐怖游戏根本就是自己给自己找虐，每次都怕得要死但是有觉得很HIGH，不晓得其他姐妹们会不会这样？



好吧，做了这么多铺垫，我其实是想说，这款著名游戏大厂SE今夏的恐怖游戏挑战之作《七日死亡游戏》真的蛮有意思的。这款游戏是以“玩过后7天内会招来死亡的诅咒游戏”为题材的故事，蛮有意思的设计是需要玩家将把DS竖着玩（怎么都流行竖着玩了），玩家和游戏中的主人公同步，以第一视点体验游戏，移动、开门、往上下左右看都可以用触控笔直接操作。哈哈，你会惧怕这个诅咒吗？

按照剧情设定，主人公的先辈开始玩诅咒的游戏之后就没在回到学校。前去等前辈的主人公在前辈房间中看到了非常恐怖的景象，而被自己掌机中也被传送了神秘的游戏……主人公所持的DS样子的掌机会收到短信和接收游戏。短信将是解开诅咒之谜重要的钥匙吗？

这款 游戏有点让人想起蔡



骏的小说《地狱的第19层》。谁说女生只喜欢打情骂俏的萝莉游戏？！

另外，想顺便给喜欢略带恐怖要素的悬疑推理游戏的朋友们推荐一个《DS山村美纱悬疑》东京悬疑案推解谜游戏。这是继《DS西村京太郎悬疑》之后，“DS悬疑”系列的第2作。和前作的不同之处是，采用的京都著名场景的实拍背景，调查系统中，增加了可以点击的场所的数量。同时，针对悬疑小说错综复杂的人物关系，加入了人物相关图系统。如此一来，对于玩家推理事件大有帮助。游戏对日文有点考验，如果日文水平还过得去的话，不妨试下，实景拍摄的代入感还是蛮强的。



新的一期又开始了，收到一个有意思的回函卡，在这里读一下。这位读者说，建议我后面那个人来主持一下PGBAR（翔武：我后面还有人吗），就是背后的那个黑影。这个啊，有些难度。从设定上看，这可能是一个黑化的人格，如果是这种风格主持的话，PG就有停刊危险了啊。从形象上看，你们要让他主持《名侦探柯南》还是《金田一》，而且这个形象当不了主持吧，怎么看都是不会有多少出场机会的啊。所以，大家还是放弃这个想法吧。

最后确认一下，我是翔武，开始为大家主持本期PGBAR。

翔武：啊哈哈哈哈！
地狱熊猫：你干什么，过个万圣节至于这么高兴吗？
翔武：不是不是，我是笑包子变成娘了，哈～
地狱熊猫：你这人还真是喜欢落井下石啊，不是你变娘的时候啦。
翔武：那不也是你干的吗，你没有立场说我！
地狱熊猫：对于这个问题上，我们是共犯啊，一狼那次不就是你出的主意吗？
翔武：这次包子在边上估计要改成"被画成真娘的包子"了。
地狱熊猫：跟你一起连我的邪恶感都提升了。
翔武：你本来就不正义好不好……

☆PG领奖台☆

本期边角栏中奖的读者是■ 山东省 唐雅婧

这位读者问在暗凌走了之后，编辑部的男小编们会仔细的玩女性向游戏写攻略心得之类的吗?这个问题，基本上不会吧……

本期任性贴图区中奖读者是■上海市 崔敏

本期猜猜看中奖读者是■上海市 祖端倪

以上读者将获得NDSBBS提供的玩偶一个。

收到的答案来看，答对和没答对的基本是一半一半吧。不少读者都猜《最终幻想》或《勇者斗恶龙》，肯定不对了。答案是《沉默的遗迹 四狂神传说》。

本期猜猜看的奖品是■

名侦探柯南灯式记时器

翔武：按开关后可以在墙上照出灯光，打出的灯光是一个表。

本期奖品



提示 1：还是 GBA 早期的游戏。

提示 2：知名度不算高，带有 RPG 要素。

提示 3：这个游戏的名字和现在流行的一个系列作品的名字相同，剩下不能再透了。

问题：这是 GBA 上什么游戏。

猜猜看 第③期



交友 四川 张凯 为什么上次我上了边角栏却没人加我QQ。（某编：总会有的。）
男，16岁，四川省彭州市北大街115号，QQ345385650

最近天太冷，光玩游戏了～



标题好像完全没有什么联系。这段时间发生的事情不少，首先是本人的狗屎运。申请了两限房，本想着不知道要等哪年才能摇号摇到我，对此事完全不报希望。但是，本人狗屎运发动了，朝阳区第一批摇号就中了，幸运啊，现在选了一套自己觉得满意的房子，心里的一件大事放下来了。

借着写攻略玩了一下《恶魔城 被夺走的刻印》，感觉这作难度提升了，很好。比起月下、晓月、苍月难多了，所以也就好玩多了，当然这只是我个人的看法。我感觉动作游戏还是硬派一点好玩，能激起兴致，当然也别太难了，《魔界村》初代那种难度让我童年都无法接受了。继续回到《恶魔城》上说，其实这次让我最满意的是阿尔巴斯模式，终于改变了以往副主角模式基本都是近战系或魔法系的套路了，第一次正式拿起枪，开始了"生化危机"。

要说最近还真是干了不少事，就打这"生化危机"玩完之后，又重新看了一边《热血物语EX》的剧情。感叹这剧情虽然只是描写发生在各个校园和闹市街，但是设定的人物关系网很庞大，感觉根据这个题材拍个一季电视剧都不足为过了。可惜这公司早倒了，以后也不会再有这么优秀的《热血》系列了，原来还想着《热血时代剧》复刻呢。



现在又开始玩《最终幻想5》了，好久没玩RPG类的大作了。当年玩PS版《FF5》的时候，被那CG动画恶心到了，还好不多,还能继续玩下去，不过最后丢档了。游戏是非常不错了，个人认为是全系列里最好的，主要还是在于研究搭配方面,非常丰富,还有非常著名的低等级通关。这次一定要好好玩下去啊！

读编往来

人生到处都充满纠结啊！

武哥，前段时间无意在淘宝上看到NDSL卖370元(也好像是470）。我一看太便宜了,俗话说便宜没好货，再看掌柜的等级,卖出数量、收藏数,那心是哇凉哇凉的。店铺才开没几天，收藏人数无，卖出无，尚有52件。

抱着侥幸心理,查了一下店里给出的数据,与网上数据对比一下,大体一样,又和老板联系了一下,问为什么这么便宜，那老板说这些是从海关那里弄的,他们那又关系，而且这几天是他们公司活动。我还是有点担心啊，想来想去最后还是不买了，知道我座这个决定又多难吗？既想做第一个吃螃蟹的人，又想不被伤害到。人生到处都充满纠结啊！

安徽省 杨李鹏



翔武：我感觉是假的，或者是翻新机一类的。我特意上淘宝和网上其他地方看了，而且问了懂行的朋友，说不太可能，这个价格定多是个二手。我上淘宝时候好像没看到你说的这个商家，希望你没买吧。这种东西我觉得还是当面交易，把该试的都试了，别出什么问题，除非是信誉很好的商家。如果真是抱侥幸心理，让钱打水漂了就得不偿失了。

友情!+努力!+体谅!=幸福!

小编哥哥们，你们在编辑部过得一定很好吧！我好羡慕你们，可以自由自在，追求自己幸福的人生。我不禁要感叹一句“人生啊”。我不着还要在学校里度过多少年的时光，高中、大学、遥遥无期啊！不过我比起同龄人还算幸运，我有一个很好很好的妈妈，她很少干涉我玩掌机。她认为我能保持班里前三名，到时为她上个名牌大学争光，做一切事情都是不成问题的，当然这个观点有些极端。

在学校，和同学们在一起，我很快乐。每天早上我总是早早来学校，把作业给同学们COPY，然后站在门口放哨，考试时我一份答案有时能传到隔壁考场。和大家一起参加活动，一起恶作剧，有时我还要当兼职，耐心为同学讲题。我想编辑部里也像学校一样温暖吧，不知道小编哥哥们在一起有没有吵过架，我经常会，但一节课过后就和好了，我深刻体会到了友情的无价。小编哥哥们不要为了一时之气而破坏了来之不易的友情。（江苏省 张盼）



翔武：首先，我先纠正你，考大学可不是为你妈妈考的，而是为了自己的前程，一定要努力。编辑部里每天都充满了笑声，各种各样的笑料层出不穷。小编们平时无论是在工作中还是生活中都经常互相帮助。

要说吵架，前段时间我和猴子因为猪肉价格问题有过争执（你说我们这争的都是什么啊……），不过没过一会就恢复了，最后我的说法不对，向猴子道歉了。类似的事情就不举了，总之大家一定都要珍惜友情啊，好朋友来之不易。



哈哈，又有一个人要变大叔咯~

某武，总算又回来了，经过高考的几个月折腾，心思终于放下了。又能再一次寄信给掌机迷真是无尽幸福啊。小弟考上了大学，南粤地区一所医学院，这里出名。不过可惜的是这里很郊区，没有PG可买。

现在想起4个月前的我，真是不可思议，感叹时间过得真是那个快。上了大学后觉得生活有很大不同了，人也变了，想的问题更多了，想家的感觉更重了。现在玩游戏的时间变得相对充裕，但我心里现在想着的并不是玩了，而是有了另一种感觉，但心里也说不出是什么样的感觉，应该说是不想玩了吧，难道我老了吗？（广东省 黄泽星）



恭喜你考上大学，加入大叔行列（哈哈，玩笑）。有这种感觉只能说是你成长了，考虑的事情多了，自己的责任感也有了，所以玩对于你现在可能觉得不算什么了。每个人对喜欢的事物在不同阶段都是会有一定倦怠期的，至少我自己是这么认为的。不过你还是要玩，要是不玩每天老想一些过多的事情会觉得很疲倦的，只是玩得方式可以变变，比如打球或其他运动之类的。顺便，你没老，你要是都算老了，那风月樱那丫头叫我大叔更理直气壮了，真无奈啊……

玩游戏，心态很重要！

现在的人对游戏，我感觉吧，人们的心态很有问题。就比如我同学吧，他玩游戏必开金手指，从即时存档开始发展，一直到金钱最大值，再到全任务获得等，或者直接下个超牛的存档，没玩几个小时就删了。我就搞不懂他为什么每次叫着没好游戏玩，应该是他的心没静下来吧。许多人都说要人玩游戏，不要被游戏玩，但真正做到的人又有多少？

翔武：先从后往前说，我就不同意“要玩游戏，不要被游戏玩”这句话，与其说有几个人能做到，倒不如说有几个游戏给你这种机会了？游戏其实就是设计好的东西，无论是用金手指啊，还是用BUG，或者正常玩，你怎么玩也玩不出这个框，最多也就是大家的玩法上不同。游戏最根本的是娱乐放松，无论怎么玩，只要得到放松从里面找到乐趣，就完了。老想着怎么才能不被游戏玩，多累啊，而且基本不可能。

交友 辽宁 孙景阳 我也很喜欢包子……太酷了……请问包子为什么很少露面？低调？（某编：包子还要做美编，很忙的~）
男，19岁，辽宁省丹东市振安区珍珠泡水源路15号楼，QQ81778821

青春啊！总是走的那么快！

转眼高二了，啊不，不是要说这个，任天堂要出DS2了吗？我那IDSL怎么办？如果说买了一年多得话还舍得换，但7月底刚入手的，再老也是青春期吧！不能为新机折腰吧！我向天发誓我是一个喜新厌旧的人，受不了自己手中的货不是最新的（幸亏没买手机，不然以那速度……）。经历了借同学GB不还，抢表弟GBA，宁死不在模拟器上玩《钻石珍珠》的时代后，终于可以拿起IDSL了，不过现在学习紧张，平时在父母面前只敢拿出来当迷你音响。（翔武：接下来是该读者跑题部分，省略掉XXX字）

（福建省 陈功）

翔武：看你这派头，我不禁想号召广大无机族进行打土豪的行动了。看了你的自白书，我也承认你是一个喜新厌旧的人了，就是那种一定要把手中的钞票变成刚找的。说到这新出的DSi，上期小编们对这机器评价了一番，我个人觉得现在还没必要入手呢。就那两个摄像头来说，目前官方有过视频图片的软件，看起来都不太好玩，对摄像头功能抱观望态度；其次，这次强化的还有上网功能，输入法即便能用手写，但也没有汉字输入法。如果论游戏功能，跟DSL基本区别不大，所以别太见异思迁了，先把DSL搁手里焐热乎了吧。

一个新读者的诞生记！

我以前一直都只买《大众网络报》《网络游戏秘笈》，因为我一直非常喜欢电脑游戏，而在看见《PG掌机迷》的前一秒，我对掌机的印象还停留在小时候只卖十几块钱的小游戏机（该读者指的应该是方块机），里面只有俄罗斯方块、坦克、冒险岛这类游戏的“烂货”。就在我在书店寻找游戏书刊的时候，《掌机迷》三个字映入了我眼帘。以前像《大众网络报》《网络游戏秘笈》，我一般看一遍就不会再去看了，但《掌机迷》却让我看了整整五遍，在你们的“诱惑”下，想我一个高三的大号青年居然在10月1日那天立马就跑去买了一台PSP2000回来（如果考到北京就找翔武拜师，学做一个职业猎人）。不过非常郁闷的是，我在我们这个鸟不拉屎的地方始终找不到107之后的杂志，我每天去问，他们只会说不知道，我心里那个急啊。（湖南省 扶文昶）

翔武：其实直接从发行部这里邮购就行了，邮购方式在杂志中常年邮购的广告里有写。我们杂志能让你喜欢上真是非常高兴，今后会做得更耐看的，小编们也会努力的。啊…至于找我拜师的事……等我先找个人拜师学两招，然后教你好了……顺便，已经高三了，这个时候入手PSP，千万别把学业耽误了啊。





★包子的ONE PIECE～



★包子：和大家一样,在上学的时候对于自己喜欢的漫画书,喜欢的游戏攻略本,喜欢的小说,喜欢的乐谱都想买,但是家里不同意。于是只能偷偷的用早点钱和零花钱去买,买了还不敢拿出来,只能偷偷的藏到床下,箱子里,甚至用衣服裹起来放到衣柜里。

现在工作了,想买什么东西只需点点鼠标,喜欢的东西也就直接飞过来了,着实方便。用自己的工资买了个书柜。把自己多年藏的书什么的像游戏中挖宝一样都给挖出来了(汗)。足足用了一个月才找齐,然后明目张胆的把这些东西都摆出来,一楼是所有的掌机迷,二楼是国内大多知名的D版漫画,三楼是原版画集和攻略本或者押尾桑的DVD和CD。四层是吉他谱和电软。当然，还有众多手办扭蛋模型,总价值粗略估算光三楼就差不多一万多了,我汗,真败家……。但是最宝贵最重要的还是一楼的东西,从《掌机迷》创刊来就一直见证着她的成长。见证过这五年来的风风雨雨,也参与过这五年的创作。总之很有感触。这些书,还有曾经一起工作过的同伴,以及给我写过信支持过我的朋友们,是我目前这二十多年人生中最宝贵的财富，我会一生都铭记于心的，谢谢大家！我的ONE PIECE！

★任性贴图区★

←云南省李易夫的作品，色彩的感觉不错。人物也不算走型。不过画得的是谁呢？有点像罗德岛的那位。这次不会再楞一下午了吧，还有就是，下次回函卡上不用写上国家全称。

←上海市崔敏，本来想在你画的背面写上你的名字和地址，结果看到你画上的字，写着画稿拿去，稿费拿来。不过很可惜，这个小栏目没稿费，给你个奖品回去行么。

→广东姚建业的作品，手的地方有些奇怪，似乎是个直角。颜色还可以，但是色调太暗了。

→北京市 刘俏
刘俏同学又送来了新的画稿，这次的这个梳头的小女孩动作到是很传神，但是手席位的地方还有点古怪。下次注意哦。

任性贴图区再开，征集读者绘画投稿，可邮寄或电子邮件。来信请至北京安外邮局75号信箱，掌机迷收或PG@VGAME.CN。

交友 安徽 凌青
喜欢狩猎、机战和篮球的朋友都加我吧。
男，20岁，安徽省阜阳市颍州区文峰北巷15号，QQ751989261













五等奖5名

龙珠玩偶

上海	李震华
山东	周宁
河北	王利晨
上海	韩荣强
上海	钱伟



掌机快乐赢

嗨！每期都有新变化的"掌机快乐赢"又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！

三等奖2名
马里奥手办



PSP摄像头
一等奖1名

四等奖3名



怪物猎人雪山包

五等奖5名
精致动漫挂饰



怪物猎人盒蛋共8个
二等奖1名



小提示：
如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

特别奖
NDSBBS提供玩偶1个
具体参与方式请见PGBAR

参加办法：
1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。
2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为11月25日，时间以当地邮戳为准。
3、中奖名单将在114期刊登。回函卡复印无效。



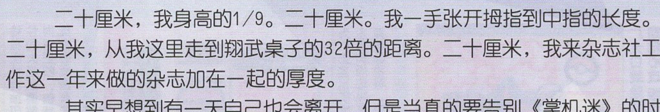
挖了坑，注定是要填的……

经常混论坛的人，应该知道“挖坑”这个词的含义吧。形容自己接了很多活，都没有做完，或者发一个什么帖子，结果匆匆烂尾……一狼也是一样，自己的DQ3单刷未果、SS版月下未通、陈可汉没练成、最新的几集银魂没时间看、N多正版收购计划没有达成、工作之余的汉化也没做完……不知道自己何时才能把这些坑全部填完……



↑说起挖坑，一狼不禁想起大学时看过的一部动漫——扑杀天使

游戏成就：恶魔城刻印翻版，完美之路仍在进行中……
编辑部重大事件：菜团回归PG，大家鼓掌欢迎~猴子下定决心开始减肥，精神上全力支持~



↑梦想，一定会实现的！不管用多少年！

二十厘米，我身高的1/9。二十厘米。我一手张开拇指到中指的长度。二十厘米，从我这里走到翔武桌子的32倍的距离。二十厘米，我来杂志社工作这一年来做的杂志加在一起的厚度。

其实早想到有一天自己也会离开，但是当真的要告别《掌机迷》的时候。再坐到电脑桌前的时候，看着熟悉的东西，还是很惆怅的。已经习惯了早上来了先撞到买早点去的蔬菜汁，然后泡上茶后去跑去找猴子和菜团打招呼，再去八房那催债，然后去一狼那里一起品茶，最后坐在我的电脑前干活，等着翔武晃晃悠悠的走到我这里来捣乱了。

我心爱的琴也在单位，每天中午都会和电软的宇部老师一起去楼梯间弹琴，曾经一度以为生活就会一直这样下去，但是天下没有不散的宴席。终于也到了这个时候。其实本来想让杨砚林同学最后画一副海贼王离别时高举手臂时的插画的，但是看来来不及了啊。很喜欢你的画，你寄来的每张画我都用专用的文件夹保存的很好，（包括某张你吃掉包子的手稿，哈～）希望以后你能画出更好的作品，加油哦！另外一直期待的地狱熊猫同学画的海贼王版的编辑形象最终也没能实现，还是伪娘到底了T T，多少是个遗憾吧。

突然发现坐电脑前写了一下午居然只码了这么几行字，对不起，心里很乱，最后能流给大家的也只是这些乱七八糟的废话，最后希望各位读者朋友会永远记得在PG曾经有为了梦想一直奋斗着的包子！

编辑部的同伴们也要保重身体，猴子少吃点东西，某人少抽点烟，八房记得要爱惜我的桌子，伟哥人少玩会双截棍，还有菜团，记得帮我“打卡”，哈～还有翔武，恩……算了，不和你说了！总之，谢谢大家这一年来的照顾！不会忘记你们这些朋友的！作为临别的礼物，为大家录了一首最近刚刚学的歌曲，岸部真明的《花》。很静的感觉，晚上一个人听还是满不错的。下期附带，谢谢……

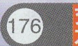
包子

20厘米的祝福～

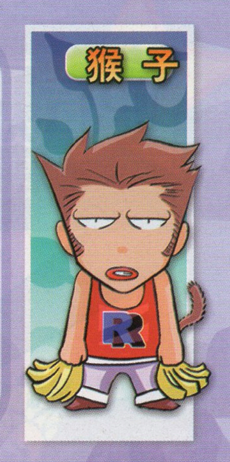


PG总动员

～小编们的轻松驿站～




交友 广东 韦业
GBA游戏的制作和汉化需要什么软件？最好是中文的（汗，请致电神游）
男，15岁，广东信宜市东镇新里三区，QQ：335992241

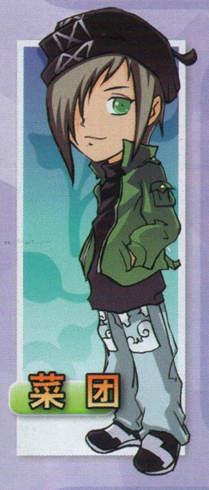


GEARS OF WAR



最近发售的游戏很多，最让猴子费神费力的是Xbox360的《战争机器2》，我和菜团共同撰写攻略，连续一周昏天黑地，连打带写带截图，最后几天离开单位回家的时间都在凌晨3到4点之间，苦是苦得很，但是能够在第一时间写出这样的东西，我想这大概是近一两年来最快也是最投入的一次了。这个游戏本身的素质也确实值得如此投入。有机器的玩家这次一定要好好体会哦，不过攻略登在电软上，写在这里难免有广告嫌疑，还请各位掌机迷的读者多多包涵。（翔武，什么叫嫌疑，这就是赤裸裸的广告啊！）

最近游戏成就： 正在尝试玩《勇者别嚣张2》，但是还没入门，自己摸索中。
编辑部重大事件： 冬天来了，天气凉了，在身边,和不在身边的同事们，多加点衣服吧。（包子：谢谢猴哥的礼物，谢谢！）



暴力美学中仍然拥有人情味儿



全球玩家共同期待的游戏巨作《战争机器2》推出了，游戏果然没有辜负fans们的期待，首先画面质量提升，其次在剧情上也并不输给一般的欧美电影作品。游戏的最后马可斯等人虽然赢得了胜利，但是却失去了家园，而身边一些优秀战友也都离开他身边。站在贾辛图上空马可斯等人深望远处，那些与我共同战斗的朋友们，你们一路走好，望君珍重。无论是在游戏还是现实，那些曾经与我共同战斗过的兄弟们，你们走好……

游戏成就： 《战争机器2》疯狂难度下完美通过，全隐藏要素收集。
编辑部重大事件： 一个天天以懒惰为名的男人，终于开始勤快起来了。



糟糕，陷入假期综合症了

本想在节假期里好好休息，没料到几天长假,生活不规律，结果上班后无精打采，身心俱疲，有些人甚至出现严重不适。这就是所谓的假日综合症。

好吧，我这期一整期就这样全都没精打采的，干啥都提不起兴趣。唉……真没干劲啊。下期一定要振奋起来好好干——虽然是这么打算的，不过还是好疲乏啊（软）。



↑埃塞俄比亚狼是我最喜欢的动物之一，要能亲眼见到野生的就好了。

游戏成就： 恶魔城2周目HARD不继承，监狱岛卡关中
编辑部重大事件： 搬家喽搬家喽~虽然只是搬一个房间。

Editors' Diary

读编往来

PG贴图特搜队

□主持／翔武
□美编／包子

贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并。收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的。



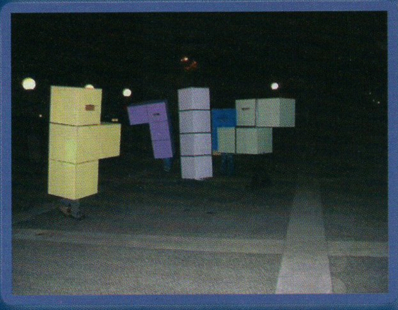


上次放的是忍者猫版的洛克人，这次放张真正的忍者猫，等到后来才知道这也是根据动漫改编的。



CHANGE GATTER－SWICH ON－这个合体出来的是什么啊！一打就散啊。







这几位真的知道自己在做什么吗？这还是COSPLAY吗，大晚上的会吓人的。



《路路修OVA》锐意制作中，游商的路路修和魔女会有怎样的故事呢？



交友 福建 蔡振华
好不容易PG有日语课堂了，却错过了第二课，话说这个栏目很好，一狼加油！
男，17岁，福建省龙海市海澄镇，QQ530689546



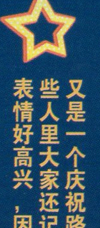
可以算是GBA上最好玩的动作游戏系列了，特别是第二作，难度上把握很好，副武器用起来业很好玩，哪天再玩玩吧。

大家别被这个吓倒，只是做水产的人在晒蝠鲼而已。不过这个也太夸张了，跟外星人来袭一样。

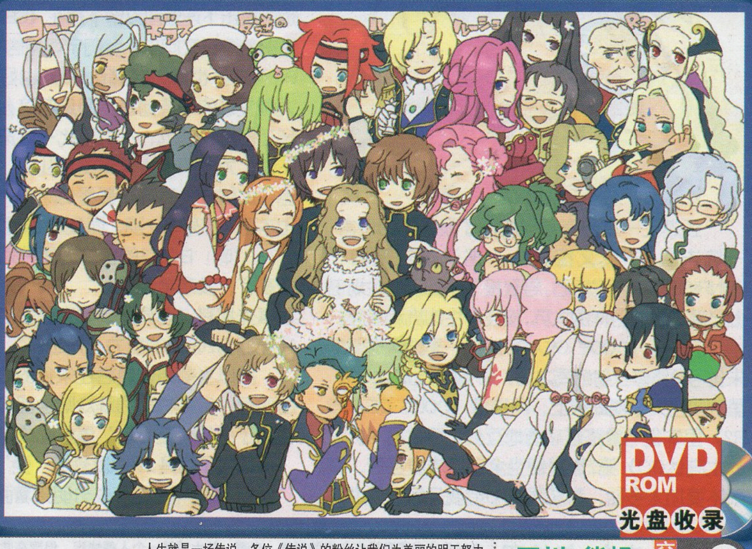




非常不错的洛克人初代同人作品,初代怎么会有狗?



又是一个庆祝路路修完结的图，看看途中这些人里大家还记得多少初代角色吧。玉成的表情好高兴，因为自己不死身的原因吗？



DVD ROM
光盘收录



此坑已填，有事再挖！

江湖上一直都有一句盛行了很多年的传言：一波未平，一波又起。——据说这是来自于某女明星整形失败后，帮她隆胸的医生对外所放出的手术全过程评价。

江湖上一直都有一句盛行了很多年的传言：一碗未完，一碗又来。——据说这是来自于《掌机迷》编辑部里，每到午饭时间某食量一顶仨的编辑吃饭的概况。



江湖上一直都有一句盛行了很多年的传言：一坑未填，一坑又挖。——据说这是来自于SUNRISE在不断挖坑后，导致接下来的工作企划书上充满了各式各样的大坑，接连产生的坑洞效应。

于是在《CODE GEASS》第一季暧昧难明的朱雀与鲁路修互射结局之后，《机动战士高达00》里的便当大军随即跟上，再接着《CODE GEASS R2》里朱雀与鲁路修忘情地互战，再之后《机动战士高达00》第2季里便当全部换成麦当劳，薯条不要加太多盐，番茄酱请多给我几包，虽然隔壁KFC出了嫩牛五方，但是既然SUNRISE开口说了领便当的全都给我回来，所以请各位在第二季里继续欣赏死人诈尸后的精彩演出：洛克昂还在哦，虽然他口口声声说是弟弟；提耶利亚还活着哦，你也很惊讶明明被光剑插中机舱为什么一点事都没有吧？阿雷路亚被囚禁了哦，请你完全忘记上一季里那分明连骨灰都不会剩下的大爆炸吧！刹那更受了哦，你看他上一季就别扭得让哈姆太郎欲火焚身，这一季更是主动出击找男人呢！（翔武：你最后一句到底想说些什么？！）

该死的不死，不该死的依旧不会死，倘若不是早在《高达SEED》的时代亲眼看某人在破城炮的攻击下连渣都没留下却在《SEED DESTINY》里戴着面具又回来，我们宁可相信不管是《CODE GEASS》也好，《高达00》也好，都是个拿死人做文章的恐怖动画。但是在这么多年SUNRISE长江后坑挖前坑，一坑还比一坑深，坑成蜂窝终不悔，为坑消得人憔悴的洗礼下，我们更愿意相信长此以往，就连《最终幻想14》里的复活道具也不再是不死鸟之羽，而会是千奇百状的面具了。

“呀！BOSS的全体无属性范围魔法攻击力太高了！我方全灭了！”“没关系，只要道具栏里事先拥有‘面具’，我方就会自动全体复活，还能拥有200%的能力上升哦！”“…………”

所以当鲁路修最后在朱雀的剑下闭上了眼睛的时候，电视机前的观众则全都炸开了锅：“朱雀戴了面具，连‘攻’属性都成倍增长了呀！”“鲁路脱了面具,所以就转成‘受’属性了呀!!”“C.C.那辆马车的车夫分明戴着面具呀!!”“我

就说鲁路修那么简单就死了一定有问题呀！！！”“只要是戴着面具的人物就一定有不可告人的秘密呀！！！！！”“所以卡卡西跟佩恩干上了，但卡卡西有面具而佩恩没有，卡卡西赢定了呀！！！！！”“——最后一句明显跑错片场了吧！”

戴着面具的车夫，以及挖坑挖成习惯的SUNRISE，即便是制作人亲自站出来说《CODE GEASS R2》圆满完结，观众也不会轻易地相信在这个BAD ENDING之后真的没有隐藏迷宫也没有隐藏BOSS更没有隐藏结局的现实。

“一定是要凑齐七副面具，才能实现愿望的吧？！”

“一定是要完成所有大坑的隐藏倒坑地图之后，才能进入真正主线剧情的吧？！”

“一定是要把SUNRISE的高层吊在《掌机迷》对面的女厕所里毒打，才能提前逼问出第三季的剧本的吧？！”

“喂，喂！！”

姑且不理会那个C.C.坐着马车改行去拍《狼与香辛料》的奇怪结局到底是不是意味着第三季（如果有可能的话…）的第一集就要从绿毛女王的正面无码全裸画面展开（果然CODES GEASS是注定了要走回深夜档的么），自从腹黑皇子从第一季开始时的“我要打倒老爹，为母亲报仇”的单纯志愿进化成了第一季末尾时的“我要打倒老爹，为母亲报仇，并收纳所有女性后宫”阴谋之后，这第二季的开端就十足充满了让观众满怀希望地揣测着“看这小子还能有什么志向”的诡谲气氛。果然，当鲁路修从失忆后的天真无邪到恢复记忆后的黑化加重，连奋斗革命的主题也随即成长为了“我要打倒老爹，收纳所有男性以及女性后宫，顺便为母亲报仇”——瞧瞧，这孩子多有出息，跟他爸一个德行！（翔武：你确定你这是赞美？）

关于失忆，这本来是一个可供心术不正的读者以及编剧无限挖掘YY潜力的绝佳素材，早期的



香港武侠小说常以“失忆”安排男主角遗忘了出身来历既而偶遇高人学会绝世武功后再重新回想起血海深仇，中期的韩国催泪电影常以“失忆”安排女主角遗忘了每天发生过的事情从而能够与男主角每天都能重新相爱于是逼女观众泪流满面，综上所述，鲁路修理应是在“失忆”后突然发现自己光着身子睡在不认识的房间里，然后旁边是朱雀在满足地淫笑着的，但偏偏观众只料到了开始却始终猜不到结局，鲁路修于是失去记忆地一早醒来，然后在他身边就多了个弟弟——“啊啊啊，监督大人和编剧大人你们口味要比我们想象得更重呀呀呀！”“呀呀呀，都说了盐吃太多容易高血压了啊啊啊！”（翔武：-_-# 你都在那边脑内补完个什么劲呢！）



朱雀的严重黑化不得不说是《CODE GEASS R2》初期剧情里最让无数少女心碎的一个事实——“红鸟你不能就这么抛弃了鲁路呀！”“就算十三骑士个个精壮强悍，你也不能就这么抛弃了鲁路呀！”“虽然基诺看起来是跟你更般配，你也不能就这么抛弃了鲁路呀！”“即便皇帝老儿答应你只要成为前三名骑士就能名正言顺地招揽后宫，你也……是可以考虑抛弃鲁路的呀！”“喂，喂！！”——但是朱雀的黑化却给剧情的进展带来了许多意想不到的微妙变化，就好象是上帝总会在关闭一扇门的时候，为你打开了另一扇窗一样，一心要成为上帝的皇帝便在摘走朱雀这朵菊花的同时，顺手就为鲁路插上了洛洛这朵向日葵。

作为担负着监视鲁路修重任的特工间谍，洛洛天生就带有强烈的悲剧色彩。一方面在心狠手辣地处决所有要暗杀对象的同时，一方面又假装弱气羞涩地依偎在鲁路修的身边寻求亲情温暖。因此鲁路修在恢复了记忆后首当其冲的便是利用了洛洛的这一性格弱点，展开了以亲情磨灭仇恨，以爱情软化正太的可耻攻击，于是在漫天充斥着“你是我可爱的弟弟”“我不能没有弟弟你”“你已经是我的（亲）人了”（翔武：你故意跳了一个字是什么意思！？）“我们已经有了（兄

弟）关系”（翔武：你又故意跳了两个字！！）“昨天晚上跟你一起睡（在客厅）的感觉真好”（翔武：这次是三个字！！！）之类甜言蜜语的迷惑下，洛洛义无返顾地背叛了将他培养成杀人机器的组织，选择了成为鲁路修的抹布——“为了复仇，鲁路他可是会毫不留情地把抹布丢弃的哦！”“没关系，就算是卫生纸，他也是被鲁路用过的卫生纸！”（翔武：–_–## 你到底是把我们当成什么杂志了啊！！！）



然而比起第一季里“假面骑士率领黑色大军对抗帝国部队”的鲜明势力划分，第二季里就明显将黑白分明的双方阵营打成了蛋花，丢两个西红柿下去就能炒得混沌一片，忘我缠绵。只不过这西红柿炒蛋吃起来确实要比清炒西红柿或者油煎荷包蛋更有层次感，我方主将杀入敌军被擒（有没有被辱就谁也不晓得了），敌方大将叛变成我方战力（放心，除了橘子，大概没人想辱他），我方主将辱了敌方二将然后继续被敌方末将辱，敌方大将成了我方战力之后开始轮番辱敌方的三四五将，我方主将叛变成为敌方战力然后跟敌方二将叛变成的我方战力互相对辱，当然还不能忘了上一季里就已经出现的我方将领与敌方将领暗地里私通的历史，这一季最后连孩子都生出来了……结合这一连串敌我不分、大为混乱的剧情，我们基本上可以得出“R2其实是一部讲述了男女之间乱搞不正当关系以至于充满了“嘟”情节的糟糕动画”，如果你对这一结论存在异议，请直接去抽编剧的耳光，因为当“顺便为母亲报仇”的鲁路修最终先杀父再弑母的剧情堂堂正正地被播放出来之后，全球因为感觉自己的智商被辱而想直接去辱编剧的人不计其数。

大乱斗剧情的呈现，也必然使得R2中的牺牲者成倍增加。继夏莉的死引发了全民对洛洛“这个无情的冷酷的天杀小贼”的声讨之后，洛洛的壮烈牺牲又再度掀起了全民对他的行为表示出“修奈泽尔才是幕后的无情的冷酷的天杀小贼”的平反心理——“但是修奈泽尔也被鲁路修收进后宫作为备用抹布了哦！”“这个无情的冷酷的天杀抹布！”“喂，喂！！”

夏莉的死是令鲁路修坚定复仇决心的导火索，洛洛的死则是让鲁路修更加冷血的断头台，但当一切悲欢离合撞上了娜娜莉的炮口，便瞬间会化为乌有，烟消云散。这个本来号称是“罗莉控的天使，怪蜀黍的灵魂引导者”的乖巧罗莉，在受到了修奈泽尔的唆使后，掌握了毁灭性究极兵器“芙蕾雅”的发射钥匙，瞬间化身为“罗莉控的死神，怪蜀黍的灵魂刽子手”，随便按一按，地球上就少几十万人，比起上一季里的杀戮公主尤菲来更加心狠手辣。据说BANDAI打算在《CODE GEASS R2》的游戏里加入“无双”技能，尤菲的无双技是“撒！将日本人全杀光吧！”，娜娜莉的无双技则是“呀！我不小心按了按钮！”，堪称是清战场扫敌寇的绝佳人选。（翔武：你不要胡乱误导读者们呀！！）然而即便有人要对这两位少女悲哀的遭遇表示叹息，却不能不联想到两次大规模屠杀事件都因鲁路修而起，就一位名正言顺的第一主角而言，鲁路修确实堪称是动画史上滥杀无辜数量最多的经典代表，单以杀戮人数来算的话，鲁路修的经验值应该早就累积到撑爆等级上限，直接可以去找最终BOSS来辱着玩了！——“但是最终BOSS也是他自己啊！”“所以这片子的名字应该改成《勇者别嚣张R2》才对！”（翔武：不要随便扯出不相关的作品来呀！）

比起随着剧情的越发深入，胸围也就越发庞大的卡莲（果然是为了早日加入机战行列而事先增添机师乳摇属性啊…），朱雀也在剧情的后半段再次呈现了“史上最风吹两边倒的第二男主角”的糟糕属性。之前还跟鲁路修拼得你死我活，突然就被鲁路修的一番话彻底感化而再次成为他命中注定的朋友与同伴，当然比起皇帝用来招揽朱雀的“让你做圆桌骑士哦”的条件诱惑，朱雀用来拒绝修奈泽尔阵营的理由也更让人目瞪口呆：“我不要做1，我要做0！”于是广大腐女立刻乐不可支地在电视机前热泪盈眶，并将“皇后”的王冠迫不及待地戴在了朱雀的头上——“你分明漏了骑士俩字吧！！”“那有什么关系，看懂的自然能看懂，看不懂的就让他看不懂了好！”（翔武：–_–### 你究竟想把我们杂志推向怎



交友 广东 曹晓晨
小弟跪地发问：“猴子、八房、一狼，你们到底是不是半兽人啊！”
男，18岁，广东信宜教育城高中部

样万劫不复的深渊啊！？）

即便冠以正宫娘娘外加第一女主角的名号，可是C.C.在第二季里的迅速路人化倒也是不争的事实。这样的安排其实也并非毫无道理，毕竟面对一个实际年龄可能比自己祖母都大的“少女”，就算再怎么无视于岁数的差距，但约会过程中听到对方时不时脱口而出的“我给达芬奇换过尿布呢”“李清照的词是我帮着修改的哦”“砸牛顿脑袋的苹果是我丢的——但我不是贤狼哟”（不是说是伽尼萨砸的么——他亲口跟水川麻美和小栗旬说的！）等让人肃然起敬的话题，多少还是会产生一种“其实我只想听听周杰伦唱《兰亭序》但我并不想见王羲之他本人啊”的不适感来。因此在几乎沉寂了整整一季之后，C.C.在最终毅然选择了放弃上一季里好不容易塑造出来的女王形象，改以“我是绿的所以就不去做红花”的态度，坚决地绿叶了一把，然后又以“我是绿的所以就不去戴红帽子”的精神，含泪看着鲁路修倒在朱雀的怀里，坚决地戴上了绿帽子。（翔武：喂！！有你这么描述的么……）

当然，迄今为止对于鲁路修最后是否真的已死这一悬念，在全世界范围内都有着截然不同的看法。赞同“鲁路修确实已死”的派别，认为这是最理想也最催泪的结局，气氛拿捏得当，为全剧画上了完美的句号。而赞同“鲁路修领了假便当”的派别，则理所当然地认为SUNRISE绝不会轻易放弃《CODE GEASS》这块卖得红火的大饼，再加上SUNRISE以往假便当给料给得何其多，光是橘子君就能死而复活成王牌（当然也是戴了面具的…），在芙蕾雅瞬间毁灭方圆五十里的杀伤力面前能轻松救走娜娜莉（有人以此推算出笑夜子的奔跑时速已经接近光速…），劣迹斑斑的SUNRISE想就此就给鲁路修挂上“此人已死，有事烧纸”的招牌确实也难以服众。说归说，吵归吵，可谁也不能否认当鲁路修在朱雀的刺杀中闭上眼睛的那一刹那，观众所能感受到的情感震撼实在是要比《MACROSS F》接连挣扎了25话结果最后早乙女同学怀拥双美坦诚地展开星间双飞来要强烈得多——所以说河森正治你这个老不羞啊，创圣里还玩不够三位一体，现在居然连本尊的MACROSS也逃不了毒手，这不明摆着要让《MACROSS F剧场版》堕落成二女一男的幸福太空生活之流的糟糕电影么！（翔武：你对MF有怨念请去MF专题文里抒发，这里是CGR2专题，别乱穿越……）

渐渐的，那辆载着绿发少女（我之所以不诚实地写成“绿毛老女”是为了照顾那些痴迷于C.C.的读者的心情——有时说点谎比什么谎都不说更贴心…）的马车已经远去了。



关于车夫为什么大热天蒙得严实的猜想，关于车夫到底是谁的猜想，关于C.C.最后那句话的真实意义的猜想，现在似乎也已经什么都不重要，陪伴我们度过两年多时光的那段动乱，目前看来已经完全平定了。厌恶了战争的人，开始了平静的生活。致力于创造和平的人，仍然投身于战场之上。有欢笑，有泪水，有怀念，有憧憬，一切的一切，都美好得让人心满意足。

这都是那位黑色皇子的功劳，他不惜背负着全天下的骂名，只带着少数人的理解，含笑而逝，纵然曾经血腥满手，但此刻已成纯真的永恒，叫人无法不肃然起敬，胸中怀满哀伤。

于是希望这故事仍能继续的人们，不甘心地四处寻找着能够说服他人的“铁证”：

你想啊，C.C.的CODE不是没给皇帝么，所以要是给了鲁路的话，他就是不死身了呀——唔！有道理。

你听啊，C.C.最后的那句话，明明就是暗示了鲁路修很可能尚在人间嘛——唔！似乎是。

你看啊，最后那张全体重要角色大合照里，与鲁路修关系密切的黎星刻赫然不在其中呢，这也一定说明了什么吧！

——喂，黎星刻就是那个帮别人拍照的摄影师好么！！！

□文/绫小路义行

游戏单间



三栖人ACG SPACE空间 Vol 17



□栏目主持/包子

碎碎念： 说起蛇，其实脑海中浮现的第一个是《虫师》中的《睡山》那话的山主人，非常喜欢那个故事，看了好多次，喜欢那种宁静的感觉，尤其是在冬天的时候，捧一杯热茶，坐下来静静的欣赏，绝对是一种心灵上的放松。强烈推荐大家看看，正好漫画刚刚完结，不过还是动画好看，配乐绝对堪称经典！但是从漫画总话数来看，估计动画第二季是没戏了，哎，果然这种非商业化的动画还是很难迎合市场的。

动漫世界中的十二生肖——蛇（下）

葫芦山下的蛇妖

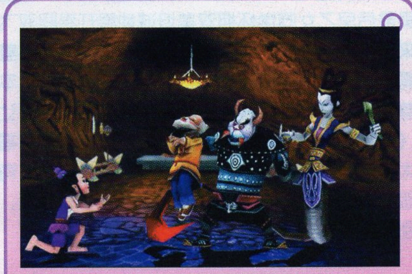


↑葫芦娃的同人，头顶上长葫芦，这样的人生实在是太彪翰了……

上期说了说日本传说中的蛇，这期就来聊聊我们从小接触到的中国故事中的蛇吧。似乎从中国古代文化起源的时候，蛇就成了其深厚文化底蕴的一部分，甚至于所谓的龙，在大体上的形态也是根据蛇演变而来的，撇开人首蛇身的女娲娘娘和修炼千年的白素贞姐姐不谈。就说陪伴我们一起长大的葫芦娃里面的“蛇妈妈”吧。

传说在那葫芦山里封印着蛇精和蝎子精。一只穿山甲不小心打穿了山洞，两个妖精趁机逃了出来。（这封印还真不结实- -）。从此兴风作浪。穿山甲急忙去找老爷爷，并且让老爷爷种出了七色葫芦以对抗蛇精，却不想被妖精从如意镜中窥见。它们摧毁不了这七个葫芦，就把老爷爷和穿山甲抓去。七个葫芦成熟了，相继落地变成七个头顶七色葫芦的小男孩，为了消灭妖精，救出老爷爷和穿山甲，他们一个接一个去与妖精搏斗。但是最终因为寡不敌众被而被狡猾的蛇精给活捉。并且把七兄弟送进炼丹炉，想炼成七心丹。这时，在炉内他们联合起来，发挥各人的本领，冲出炼丹炉，终于化做一坐七色葫芦山，再次封印了蛇精和蝎子精。但是，蛇精的妹妹前来为姐姐报仇。她把七色山一点点的挖开，葫芦兄弟再次先后出场，大战蛇精妹妹，但都被妖精收伏，而且非常惨烈，最后有引发了金刚葫芦娃，和葫芦妹，葫芦之父等后续歪传性质的作品出炉，展开了一场“葫芦大战”。

记得那个时候，当《圣斗士》漫画还是黑白的时候，只有《葫芦娃》等国产漫画是彩色的，于是谁要是有了一本《葫芦娃》的漫画书，能兴奋的在小伙伴的眼前炫耀一个月，再看现



↑去年的电影版曾在编辑部掀起一片热潮，许多人都排队去看了，童年的回忆啊！

问答 辽宁 李健 女编！女编！女编！像雪拉那样的女编！什么时候能来！（某编：+1）
男，18岁，辽宁省大连市旅顺口区大连交通大学信息工程学院，QQ781002970

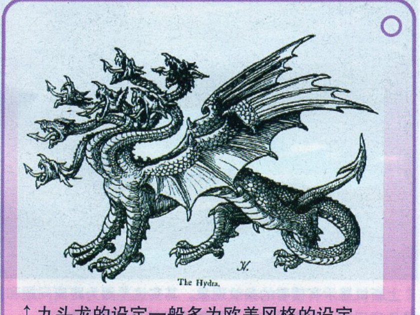

↑似乎出现了蛇的地方，就会出现骷髅，骷髅头中盘着蛇的场景也很常见。

在，小学生拿着PSP看《一骑当千》都已经不是稀罕事了－ －。

希腊的九头蛇

关于蛇的传说，不得不提及希腊和北欧传说中的蛇，根据这些改编的动漫作品也比比皆是。

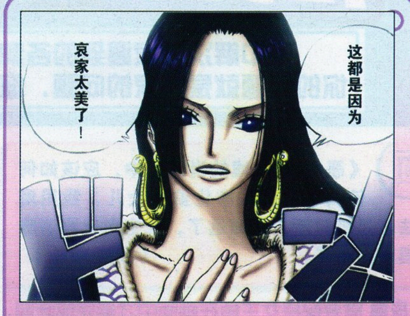
九头蛇是一种传说中有九个头的蛇，名为希腊语Hydra(译为“海德拉”，意为“水蛇”）九头蛇因赫拉克勒斯而出名。那位英雄十二大伟绩中的第二件便是杀死这妖魔。九头蛇剧毒无比，沼泽的水也因此长年恶臭，四周土地变为褐色。它还经常吞食过往行人牲口，为害一方。赫拉克勒斯与侄子伊奥劳斯（Iolaus）驾马车来到沼泽。他命伊奥劳斯看住车辆，自己用火箭将九头蛇引出。双方展开大战，每当英雄用剑（一说为镰刀）砍掉那魔怪的一个头，另一个新头（一说两个）又重新生出。赫拉克勒斯于是喊侄子来帮忙。伊奥劳斯用火炬烧灼断颈，头便无法重生。最后赫拉克勒斯将八头一一砍下，又用巨棍打落正中的主头，埋于土中，用大石压住，才算铲除这一祸害。



↑九头龙的设定一般多为欧美风格的设定。

虽然自从八岐大蛇出道以来的大红大紫后，九头蛇并没有出多少风头，也没有什么大人气的漫画正面描写他。但是许多漫画还都是引用了这个典故和这个角色的设定的。

戈耳工美杜莎



↑海贼王中的女帝，招牌动作非常有个性。

这个我想不用多介绍，各位同学肯定也能头头是道的罗列出来一大堆了吧。戈耳工是希腊神话中的蛇发女妖三姐妹，是海神福耳库斯的女儿。她们的头上和脖子上布满鳞甲，头发是一条条蠕动的毒蛇，任何看到她们的人都会立即变成石头。(另一种说话是戈耳工族人都有用眼睛将人变石头的能力。)宙斯之子珀尔修斯知道这个秘密，因此背过脸去，用光亮的盾牌作镜子，找出美杜莎，在雅典娜和赫耳墨斯的帮助下割下了她的头。从美杜莎的头颅上滴下的鲜血落到利比亚沙漠中，成为毒蛇。

在蛇发女妖三姐妹中，只有美杜莎是凡身，她的姐姐丝西娜和尤瑞艾莉都是魔身。据说美杜莎曾经是一位美丽的少女，因吹嘘自己比雅典娜长得漂亮而被这位智慧女神夺去了她的所有美丽，只留给她一个丑陋的妖怪之躯。戈耳工三姐妹的头像常被艺术家用在象征性的徽章、建筑的装饰物甚至雅典的钱币上，也曾用于士兵的盾牌上。敌人看了盾牌上的美杜莎的脸就会变成石像。

自从《圣斗士》时代开始，以美杜莎为原型的动漫人物就一直层出不穷。从《噬魂师》到《fate》，再从《恐怖宠物店》到现在的《海贼王》。美杜莎都是蛇类中最有魅力的存在。尤其是近期《海贼王》突然话题一转，路飞跑到亚马逊遇到采蘑菇的小姑娘然后又见到了漂亮的女帝，就是以美杜莎为原型的。虽然不知道发展如何，但是路飞从空岛开始就和蛇有缘分，所以，赶快结婚吧！XD~

PGMONKEY@SINA.COM

问答无双

集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，
你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

问 《恶魔城 废墟的肖像》中，应该如何使用净化魔法净化伯爵女儿，我用魔法老是被打断，一离远了，女主角就取消咏唱跟过来了。（浙江 郑伦）

八房■ 需要保持女主角在画面中才能完成咏唱，但不能让女主角中招，所以最好控制男主角，副武器装备防守体势（用后作防御状站立，CON和MND大幅度提升），然后战斗时呼出女主角，自己则向前一些后防御承受炮火，只要咏唱成功后有一个吸血鬼位于范围内即可完成。

问 为什么我的《口袋妖怪白金》已经升级到了全国图鉴，却没能触发三圣鸟事件？（上海 顾非池）

八房■ 升级全国图鉴后并不能直接找大木触发三鸟事件，首先要到位于221道路的GBA联动公园，会碰到大木，之后才能在白岱市民居中与其对话触发三圣鸟。这段剧情其实是有交代的，但多数玩家不懂日文所以错过了。三圣鸟无需自行遭遇即可在手表的追踪器功能中显示。

问 请问下载的MP4要放到什么地方才能播放？为何我往机子拷贝了一个《无双大蛇》，打开几次后忽然提示错误损坏，为何？

八房■ 格式适合的视频文件要放在根目录的VIDEO文件夹里。至于提示错误，可能是镜像损坏，也可能是因为引导模式改变，总之，确认设置没有变过的话，可以先试着删除后重新拷入镜像，不行的话换个镜像看看。还不行的话就得检查检查记忆棒是不是出现坏道了。

问 请问！据说PSP3000的液晶质量非常差劲，被称为【哔】液晶（用词不雅，自主规制 编者注），是真的吗？现在入3000合适不合适？（内蒙 楚玉舒）

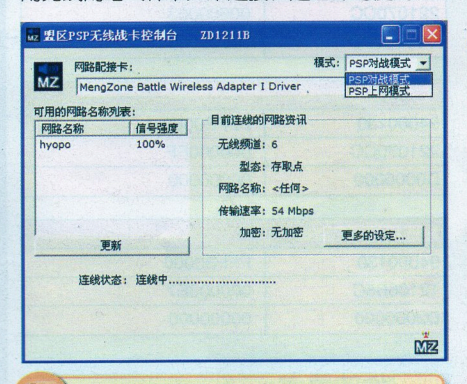
八房■ 目前为止，PSP3000的液晶基本上已经有定论，SONY官方已经承认，因为面板应答时间问题使得3000型液晶在运动时呈现抽丝状视觉效果。在设法加快液晶黑白响应之后，液晶的残像减轻了，但由于技术规格问题，部分中间色响应速度不够出现差距。所以原来是整个拖影（残像），现在残像减低后出现条纹。此外，PSP3000的屏幕在默认设置下显示色调较暖，如图，psp3000的色调较暖，略偏黄色。这种模式下psp3000的续航力有所降低。用户可以在系统的色彩空间功能可以切换显示模式，切换到窄色域的PSP3000颜色显示与PSP2000持平，耗电也持平。至于阳光下的表现，PSP3000比PSP2000确实强了一些，但如果是强光直射或者产生反光的话，一样会有伤害视力的问题。



↑上新机显示有横着的条纹现象。其实这是因为距离问题和拍摄角度问题，实际没有这么严重（虽然也能看出来）。

问 神卡如何才能当无线网卡？我能正常psp联机但不能上网。求设置方法。（河北 赵腾）

八房■ 首先要打开神卡的驱动（如图），将PSP的无线网卡改成“无线上网”模式，之后进行设置，打开控制面板—网络连接—目前使用的宽带连接，用右键选择属性，把里面的“允许其他用户通过此网络连接选项”选择上，指定用无线网络（神卡）来连接，之后即可使用。



问 《游戏王GX3》好像推迟发售了，那具体的发售日期是什么时候呢？（河南 郝琉鹏）

八房■ 根据官网上的信息显示，游戏王GX3将要延期到11月27日发售，据说是因为制作进度太慢？有一些朋友猜测可能是为了加入(充实)602系列卡包的卡片内容，但目前官方还没有确认消息。

问 为什么我用3.90M33系统玩某些游戏会死机，3.71M33版本就不会？难道3.90M33系统不如以前好用吗？目前最新的版本是多少？（湖北 廖仲均）

八房■ 请确认你打了所有的补丁，3.90系统最后的稳定版本是3.90M33-3，基本不存在不能正常游戏问题。此外，升级之后某些插件会产生不兼容的现象，导致进入游戏出错、按键失灵等，进入修复模式关闭所有插件试试看吧。虽然某些游戏不升级也可以照常游戏，但以后升到更高版本后，就会出现诸如存档损坏等问题，所以还是建议玩家及时为自己的PSP升级固件。目前稳定的版本是4.01M33。

问 用PSP的GBA模拟器玩《火纹》系列三作，能否用S/L大法来改变乱数？不能S/L太有难度了。（贵州 王士吉）

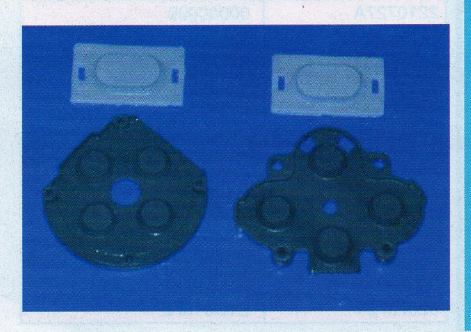
八房■ 很遗憾，PSP的即时存档原理是完全把内存导出或者进行重新导入，这样的操作并不能改变乱数的结果，也就是说，还是好好动脑子吧……不过反过来说，如果是在行动前即时存档的话，难道不能通过本身改变行动模式来打乱乱数吗？

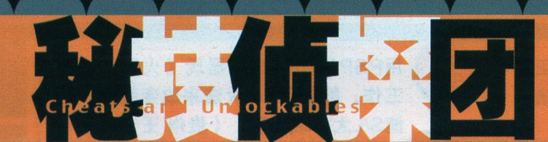
问 请问我现有七八成新的IDSL上屏，有一个坏点，如果要卖出的话大概多少钱合适？听说NDSi要出了，打算换机器。（上海 李思翰）

八房■ 各地行情不同，价格亦无定论，而且一个坏点应该不影响游戏，所以能用就先用着吧，NDSi出后尚有一段时间等待破解方法或者其他解决方案，所以一时间NDSL的价格应当不会出现剧烈波动。一定要出手的话，可以去店铺询问二手机器的买价，基本上商人要收NDSL的话，也就是差不多二手机器卖价减三百块左右吧。

问 请问我的PSP的圈键，因为玩格斗游戏时大力按所以现在有些不好用了（按下去弹不起来），这种情况应当如何处理才好？（广东 张蕴竞）

八房■ 既然是按键弹性问题，那多半是按键下面的导电胶垫损坏了，那个东西本来就是个容易消耗的部件，所以换一个就是，不是什么大问题。目前的导电胶垫价格相当低廉，如图这样的一般货只要5元（网购），动手能力强的话可以自己进行更换，网上有图文教程哦。去电玩店换的话一般都会收取若干的工本费，最多几十块而已，修的时候记得监督店家哦（笑）。





秘技侦探团改版完毕！本栏目负责为大家收集游戏中的隐藏要素、秘技以及金手指，攻关中碰到麻烦的话，就来这里看看吧！谨记修改要适度哦。

NDS 恶魔城 被夺的刻印

金手指

全模式开放	
221DCC81	00000010

按选择键金钱最大	
94000130	FFFB0000
0210712C	05F5E0FF
D0000000	00000000

按选择键杀敌数65535	
94000130	FFFB0000
02107404	0001869F
D0000000	00000000

按选择键全刻印获得	
94000130	FFFB0000
C0000000	0000004E
22107206	00000091
DC000000	00000001
D2000000	00000000
D0000000	00000000

按选择键全装备9个	
94000130	FFFB0000
C0000000	00000079
221072EB	00000099
DC000000	00000001
D2000000	00000000
D0000000	00000000

按选择键消费品全9个	
94000130	FFFB0000
C0000000	0000006F
2210727A	00000099
DC000000	00000001
D2000000	00000000
D0000000	00000000

HP不减	
0205D0CC	E1D205FE
0205E498	E1D105FE

MP不减	
0205D1C4	E1D106F2
02072784	E1D016F2

心桃不减	
0205D1F4	A1A00002
020727AC	E1A01001

按选择键级别99	
94000130	FFFB0000
221070CC	00000063
D0000000	00000000

按选择键级别255（上限255专用）	
94000130	FFFB0000
221070CC	000000FF
D0000000	00000000

按选择键运气999	
94000130	FFFB0000
12106B5C	000003E7
D2000000	00000000

NDS 你的勇者

金手指

金钱MAX	
02209A90	0098967F

勇者日记和CG全开	
22209A6E	00000019
02046F74	EAFEE43D
E2000070	00000028
E1A02001	E3A0C07C
E3A03001	E5C23041
E2822001	E25CC001
1AFFFFFB	E1D114D1
EA011BB8	E1A00000

按住R键移动不遇敌	
020304FC	E0810000
94000130	FEFF0000
020304FC	E3A00000
D0000000	00000000

战斗后获得经验N倍	
1204D128	00000xx2

战斗后获得金钱N倍	
1204D138	00002xx3

问答 广东 张兆恒

白金预告片里的5只新怪是什么，DJ MAX新作什么时候出？（邮政！！！）

男，17岁，广东省广州市越秀区东山大街，QQ：298030787

按选择键道具全开	
94000130	FFFB0000
D5000000	00630000
C0000000	00000076
D6000000	0220ABA0
D4000000	00000001
D2000000	00000000
D0000000	00000000

按选择键武器全开	
94000130	FFFB0000
D5000000	006300B4
C0000000	0000008F
D6000000	0220AE70
D4000000	00000001
D2000000	00000000
D0000000	00000000

按选择键防具全开	
94000130	FFFB0000
D5000000	00630154
C0000000	0000005D
D6000000	0220B0F0
D4000000	00000001
D2000000	00000000
D0000000	00000000

按选择键首饰全开	
94000130	FFFB0000
D5000000	006301D4
C0000000	0000004E
D6000000	0220B2F0
D4000000	00000001
D2000000	00000000
D0000000	00000000

按选择键星书全开	
94000130	FFFB0000
D5000000	00630224
C0000000	00000090
D6000000	0220B430
D4000000	00000001
D2000000	00000000
D0000000	00000000

NDS 希德与陆行鸟迷宫 忘却时间的迷宫

金手指

BUG消除补丁	
0004133C	0000A0E3

金钱全满	
021E6404	000F423F

迷宫内入手金钱N倍	
xx=08(2倍),10(4倍),18(8倍),20(16倍),28(32倍),30(64倍)	
1209BFBC	00005xx0
1211E228	00006xx0

获得经验值N倍	
xx=08(2倍),10(4倍),18(8倍),20(16倍),28(32倍),30(64倍)	
1211E150	00006xx0

获得职业点数N倍	
xx=08(2倍),10(4倍),18(8倍),20(16倍),28(32倍),30(64倍)	
1211E1C8	00006xx0

HP不减	
0209D404	EAFD8AFD
E2000000	00000010
E590200C	E5802008
E5902008	EA0274FD

SP不减	
0209D414	EAFD8AFD
E2000010	00000010
E5902014	E5802010
E5902010	EA0274FD

转职全开放	
123090B0	00000FFF

职业级别全满	
すっぴん 221E6410	00000008
ナイト 221E6418	00000008
龙骑士 221E6420	00000008
暗黑骑士 221E6428	00000008
忍者 221E6430	00000008
盗贼 221E6438	00000008
学者 221E6440	00000008
黑魔道士 221E6448	00000008
白魔道士 221E6450	00000008
舞娘 221E6458	00000008
赤魔道士 221E6460	00000008
英雄X 221E6468	00000008

游戏单间

New Releases 新作游戏发售表

本期大推荐

听别人说《采配的方向》不错，看来光荣的无双小组这次转型有点成功，照这么看，下次以其他名将为主角出续作也不是不可能了。另外《恶魔城 被夺走的刻印》也很不错，目前每天WIFI上开店赚钱……这期的游戏比较看好创世法典，毕竟是由MATRIX做的，心里觉得有保障啊。本期截止统计时间：2008年10月30日。

□文责／翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

11/01 创世法典 NDS



《创世法典》是一款通过对一本预言书进行记载而创造世界的奇特RPG。并由著名的游戏开发小组Matrix将能详细表现出原画HACCAN的细腻画风，这次的风格有点像《最终幻想 水晶编年史》的感觉。

11/01 北欧战神传 罪孽背负者 NDS



《北欧战神传 罪孽背负者》是该系列的最新作，这一作的CG看起来不错，但实际的游戏画面感觉不是特别好。而且改变成SRPG的北欧战神传是否可以让玩家接受呢？希望这一作能让广大玩家们满意。

11/06 星之卡比究极版 NDS



虽然美版已经出了，但是不少玩家也在等待日版。本作的系统非常不错，卡比在这次不光可以吸收怪物增加自己的能力，而且还能把能力丢出来变成怪物同伴，跟你一起冒险。本作实在是很不错，推荐！

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	游戏名	厂商	类型
10月发售游戏列表			
30日	陆行鸟 忘却时间的迷宫DS+	SQUARE ENIX	ARPG
	天才博士与阿拉蕾	NBGI	ACT
11月发售游戏列表			
1日	创世法典	MMV	RPG
	北欧战神传 罪孽背负者	SQUARE ENIX	RPG
6日	星之卡比究极版	任天堂	ACT
	思乡之风	TECMO	RPG
13日	风来的西林DS2 沙漠的魔城	CHUNSOFT	ARPG
	流星洛克人3	CAPCOM	RPG
18日	月球	RENEGADE KID	ACT
20日	时空之旅	SQUARE ENIX	RPG
	寒蝉鸣泣之时 想	Alchemist	AVG
	多啦A梦 边写边记	SEGA	ETC
	创造球会DS	SEGA	SLG
	雷顿教授和最后的时间旅行	LEVEL5	ETC
月内	帝国时代 神话	THQ	SLG
	装星机	Creative Core	ACT
12月发售游戏列表			
4日	英雄战记LAEVATEIN	Gunghoworks	SRPG
	家庭教师DS 黑手党大集合	TAKARATOMY	PUZ
11日	心之传说	NBGI	RPG
	陆行鸟与魔法画本 魔法与少女与五勇者	SQUARE ENIX	RPG
18日	牧场物语 欢迎来到风之集市	MMV	SLG
	仙境传说DS	Gravity	RPG
	桃太郎电铁20周年	HUDSON	TAB
25日	梦幻之星ZERO	SEGA	RPG
08年未定发售游戏列表			
年冬	维他命Y	D3 PUBLISHER	ETC
	描绘生命 神的木偶	Agatsuma	ACT
	波斯王子DS	UBI	ACT
	BLAZER DRIVE	SEGA	RPG
	凉宫春日的忧郁	SEGA	AVG
	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
09年发售游戏列表			
1月	绿野仙踪	D3 PUBLISHER	RPG
	最终幻想编年史 时之共鸣	SQUARE ENIX	ARPG
3月	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG

年春	逆转检查官	CAPCOM	AVG
年内	二之国	LEVEL5	RPG
	闪电十一人2 威胁的侵略者	LEVEL5	RPG
	AGAIN FBI超心理搜查官	TECMO	AVG
	ITEM GETTER	5pb	RPG
	PostPetDS	MMV	ETC
	无限航路	SEGA	RPG
	光明力量 羽翼	SEGA	RPG
	第七只龙	SEGA	RPG

未定发售游戏列表

未定	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
	古墓丽影 地下世界	EIDOS	ACT
	吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

11月发售游戏列表

14日	拳皇大蛇篇	SNKPLAYMORE	FTG
20日	高达VS高达	NBGI	ACT
	大蛇无双 魔王再临	KOEI	ACT
	PATAPON2	SCE	ACT
	喧哗番长3	SPIKE	ACT

12月发售游戏列表

18日	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
25日	龙之战士 无限PLUS	KOEI	RPG
	真三国无双MULTI RAID	KOEI	ACT

08年未定发售游戏列表

年冬	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
	LOCOROCO2	SCE	ACT
年内	萌之2次大战(略)	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
	游戏王 双重力量3	KONAMI	TAB
	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
	寒蝉鸣泣之时 DAYBREAK	ALCHEMIST	ACT

09年发售游戏列表

1月	偶像大师SP	NBGI	ETC
年春	战国BASARA 历战英豪	CAPCOM	ACT
年内	初音未来 Project DIVA	SEGA	RAG
	背后灵	LEVEL5	AVG
	不死骑士	TECMO	ACT
	抵抗：惩罚	SCE	ACT
	盒蛋战机	LEVEL5	RPG
	枪声与钻石	SCE	AVG
	兰岛物语：少女的约定	ACESYSTEMWORK	AVG

未定发售游戏列表

未定	最终幻想 AGIDO XIII	SQUARE ENIX	RPG
	寄生前夜 第三个生日	SQUARE ENIX	ACT
	幻想水浒传 黄道十二宫	KONAMI	RPG
	世界传说 光明神话2	NBGI	RPG
	海贼王	NBGI	ACT

11/06 思乡之风 NDS



本作是由TECMO开发一款幻想风格的RPG原创新作，游戏描述的是19世纪，一群乘坐飞空艇在世界各地冒险的少年们所发生的梦想与友情的故事。主人公们将乘坐飞空艇在广阔的世界中展开大冒险。

11/13 风来的西林DS2 NDS



本次于NDS平台推出的作品是GB版《不可思议的迷宫 风来的西林GB2：沙漠之魔城》的重制版，游戏在保留原有游戏内容的同时加强了画面和声音效果，并且还加入了使用无线网络的网络游戏内容。



11/13 流星洛克人3 NDS



《流星洛克人3》是Capcom为纪念“洛克人”系列游戏诞生20周年而制作的“流星洛克人”系列最新作品。该作品所描绘的是相对电波技术后技术更为进步的故事舞台，以新生的洛克人作为主角。

11/14 拳皇大蛇篇 PSP



真的只剩下做合集或者复刻这点本事了。今年预计出的就有《拳皇大蛇篇》和《侍魂六番胜负》两部合集作品。这一作包含了《KOF95》到《KOF97》的作品，喜欢拳皇的玩家可以试试。

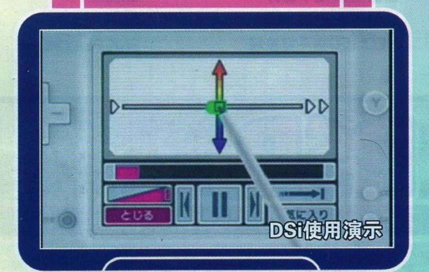
为你带来各种精彩影像

DVD内容导读





↑本期贴图区的图片，这张洛克人ZERO感觉不错。

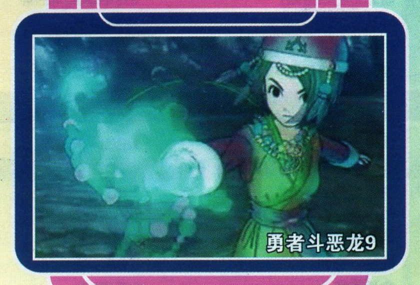


两大主机游戏推荐

《DJMAX3 酷懒之味》终于出来了，在这期给大家附送了，并且是打过补丁的。如果不能进入游戏，请在进游戏出SEC LOGO时候休眠 再开就可以了。《恶魔城被 夺走的刻印》的汉化版，感谢汉化组朋友们的努力。《湾岸午夜俱乐部 洛杉矶》也非常不错，可以玩玩。

游戏列表	
PSP	DJMAX3 酷懒之味
PSP	死神灵魂嘉年华
PSP	蜘蛛侠 暗影之网
NDS	恶魔城 汉化版
NDS	噬魂者 梅美杜莎的阴谋
NDS	绊地狱
NDS	侦探伽利略
NDS	采配的方向
NDS	卡片召唤师
NDS	随机迷宫
NDS	你的勇者





编辑附送

本期附送了勇者斗恶龙5 天空的新娘原声/龙珠Z外传 赛亚人灭绝计划动画版原声/恶魔城 被夺走的刻印 特典CD/最终幻想官方混音。

本期收录了不少掌机上的新作影像。另外，最近在对光盘的栏目进行调整，下期会有一些新变化的，请大家继续多关注吧。



ISBN 978-7-900447-98-2
9787900447982

本手册随盘附赠不能单独销售 掌机迷DVD定价：8.8元